TERROR INDIE LOS JUEGOS QUE VOLVIERON A ASUSTARNOS

gamesTM

Número 025
5,95 €// Canarias 6,10 €

PS3 | Xbox 360 | Wii | PC | iPad | PS Vita | 3DS | PSP | iPhone |

FORZA HORIZON 2
Playground Games tiene un par de ases en la manga

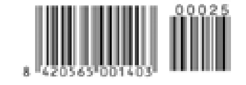
DESTACADOS
CALL OF DUTY: ADVANCE WARFARE
SUPER SMASH BROS
FIFA 15
HYRULE WARRIORS
THE ORDER: 1886
ALIEN: ISOLATION
EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE
FABLE LEGENDS
LOS SIMS 4
SPLATOON

SECRETOS EN GUERRILLA GAMES
Visitamos el estudio de los padres de Killzone

PADRE DEL MIEDO
Shinji Mikami habla de su legado

ARKHAM KNIGHT
HAY QUE MATAR AL MURCIÉLAGO
EL DIRECTOR DEL NUEVO BATMAN NOS DESVELA ALGUNAS SORPRESAS SOBRE SU ANTAGONISTA

CÓMO HACER UN NUEVO MARIO
Crear un icono del videojuego no es una tarea sencilla



FANTASMAS Y LABERINTOS
Repasamos uno a uno todos los juegos de Pac-Man





¿Cómo puede Rocksteady hacer algo todavía más grande? Esa fue la pregunta que me hice cuando se anunció *Arkham City*, la secuela de *Asylum* que prometía una combinación de mecánica de mundo abierto con la exploración aventurera del original. En su momento parecía una tarea imposible, y algunos prefieren personalmente el diseño de *Asylum*, pero no cabe duda de que *Arkham City* contribuyó al ascenso de Rocksteady Studios.

Y otra vez volvemos a lo mismo. ¿Cómo puede Rocksteady hacer algo aún más grande? Con el estudio de nuevo al timón y respaldado por la potencia de una nueva consola, *Arkham Knight* va a ser una auténtica pasada. Eso está claro. Pero, además de los "enormes rascacielos, callejones mugrientos y brillantes neones", la nueva tecnología permitirá realizar al estudio muchas otras cosas. Aquí te lo explicamos todo, desde cómo funcionará el Batmóvil a los planes del Espantapájaros.

Para los que estén interesados en el desarrollo de los juegos, en este número también analizamos las propuestas como *Los Sims 4* y *FIFA 15*, fisgaremos entre bastidores en el estudio Guerrilla Games, creador de *Killzone*, y hablaremos con varios desarrolladores para averiguar lo que se necesita para dar vida a un personaje emblemático. En el presente número encontrarás todo esto y mucho más...





EL DEBATE


34
Super Smash Bros.

PREVIEWS

STACADOS


42
Splatoon

REPORTAJES



ANÁLISIS

RETRO



18 En portada

Último Caballero

Batman se enfrenta a su peor enemigo hasta la fecha, el propio Arkham Knight

El debate

(¡JRAGICAZOSH!)

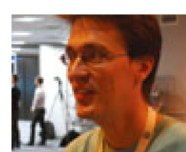
Unreal Engine 4

La apuesta de Epic para la nueva generación

→ Sus orígenes fueron humildes allá por 1998, pero el Unreal Engine ha ido cada vez a más, recibiendo hace poco el Premio Guinness al 'Motor de videojuego con más éxito de la historia'. Y por eso hemos podido charlar con James Golding, el programador jefe del susodicho software.

Tras el lanzamiento de *Gears Of War 3*, hubo varios rumores que decían que Epic iba a alejarse del desarrollo de videojuegos para centrarse más en mantener y mejorar su Unreal Engine, constituyéndose más como un suministrador y consultor que como una fuerza creativa en sí. Todos los rumores se desmintieron poco a poco: primero anunciaron *Fortnite*, que sigue en desarrollo, y luego un nuevo *Unreal Tournament*, gratuito y solo para PC. Y dicen tener de tener otras cartas que aún no han enseñado.

Epic sí que abandonó su estilo de publicar juegos, anunciando que iban a hacer un ataque en pinza a todas las plataformas para demostrar lo sencillo que es programar con Unreal Engie 4 para móviles y tablets, no solo para consolas y PC. De ahí que además de



Arriba James Golding lleva 12 años dando motores a la industria, los mismos que lleva trabajando en Epic y con el Unreal Engine.

estos dos juegos exclusivos de PC (*Fortnite* y *Unreal Tournament*), Epic ande trabajando en varios títulos sin anunciar para móviles y para consolas de actual generación. Con tanto proyecto no sabemos cómo van a dar abasto, pero su intención es bastante clara: quieren decir al mundo que pueden hacerlo todo.

"Puede sonar a tópico, pero la idea detrás de Unreal 4 era hacerlo accesible a todo el mundo", explica el programador jefe del motor, James Golding. "Nuestra idea era hacer algo con lo que pudiera trabajar cualquiera, ya seas un pequeño estudio con una fuerza de trabajo limitada o un estudio inmenso que trabaja en cine o arquitectura... Hay tantas aplicaciones para el motor que queríamos que la gente lo pudiera usar sin demasiados miramientos, sin demasiadas restricciones de por medio". Con Unreal Engine 4, Epic está migrando desde el modelo

TELETIPOS → EL REMAKE «THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH» LLEGARÁ EL 4 DE NOVIEMBRE

Nuestras historias de este mes

> "Cuando ves que hay mucha gente intentando hacer algo como Skyrim, piensas en que lo mismo deberíamos hacer algo con mapas más grandes"
>
> James Golding, jefe de programación de Unreal

basado en licencias. Aunque este ha sido beneficioso para el estudio y muchos estudios Triple-A han firmado con ellos, todos estamos viendo que el desarrollo de videojuegos está cambiando cada minuto, con un montón de desarrollos llevándose a cabo en pequeños estudios indies descentralizados. El motor Unity, con su interfaz sencilla, su gran librería de recursos y su programa de asociaciones, es una opción muy atractiva para novatos o para microestudios que no tienen muchos fondos para invertir. ¿Está Epic mirando nuevos mercados para expandirse?

"NO QUERÍAMOS MIRAR mucho lo que hacían otros mientras pensábamos en cómo queríamos desarrollar Unreal", contesta Golding. "Hacer Unreal más abierto no era una respuesta a nadie, fue más el resultado de fijarnos en nuestro producto desde una perspectiva más fresca y pensar en lo que podíamos hacer con él: examinar cómo le ponemos su precio, cómo queremos distribuirlo, cómo queremos conectar con la gente... Simplemente estamos haciendo nuestros asuntos con el motor y creo que es una forma muy sana de seguir hacia delante".

El Unreal Engine no era precisamente poco popular antes de que Epic decidiera hacerlo más abierto. En muchos sentidos, ha determinado los gráficos de esta generación. *Gears Of War* fue el primero en sacarle chicha a Xbox 360 y un ejemplo patente de lo que podía conseguirse con Unreal 3 si se trabajaba un poco. Tras él, el motor se ha usado principalmente para FPS (el renderizado detallado se adaptaba muy bien al punto de vista de estos juegos) pero también se ha empleado en juegos de acción, MMOs, juegos de infiltración y muchos más.

"Pasamos mucho tiempo en los fotos de Unreal y en Twitter, leyendo lo que la gente está haciendo con el motor", explica Golding, tras contarnos de memoria una lista de cosas que han comentado sobre el motor en su comunidad. "Es algo informativo. Si ves que hay un montón de gente intentando hacer algo como *Skyrim*, piensas que lo mismo deberíamos hacer algo con mapas más grandes. Vimos que un montón de gente quería hacer juegos con vehículos, por ejemplo, y fuimos muy rápidos al implementar soporte para ello en el motor. Es motivacional y útil, por igual, saber lo que la comunidad quiere, y tal como vemos Unreal Engine 4, estamos intentando satisfacer a esta comunidad y conseguir información muy útil de grupos muy diversos de personas".

Arriba El Unreal Engine es conocido por sus pasillacos oscuros y su iluminación, pero en esta pantalla parece decir a gritos que ha aprendido la lección y que ahora es diferente, que también sabe de paisajes y escenarios más bien grandes.

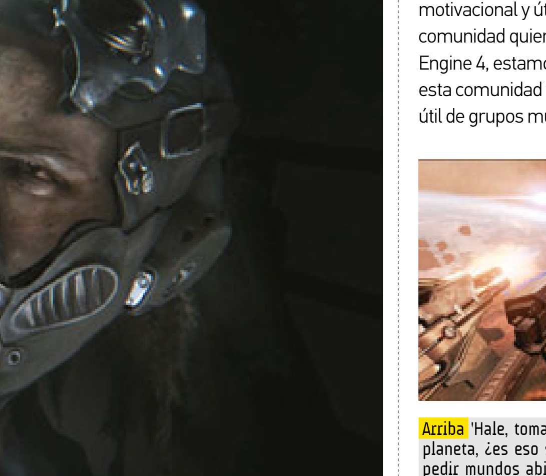
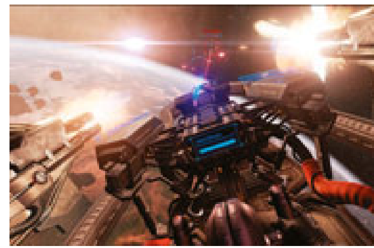


Foto La otra demo técnica de Unreal luce más realista, mostrando distorsión lumínica cuando el cíborgninja activa su escudo de infiltración. Otra arma en el arsenal de Unreal, suponemos.



Arriba 'Hale, tomad, una nave espacial y un planeta, ¿es eso suficiente? ¿Vais a dejar de pedir mundos abiertos?', dijo nunca nadie.





GOOGLE DEVOLVERÁ 19 MILLONES DE DÓLARES POR MICROTRANSACCIONES TRAMPOSAS

El estado de la unrealidad

→ El Unreal Engine ha definido una gran cantidad de los juegos que hemos visto en la pasada generación, ¿van a ser capaces de repetir el mismo éxito con la actual? Aún es pronto para asegurar nada, pero con las nuevas licencias para indies, estudiantes y demás, es posible. Aquí unos ejemplos.



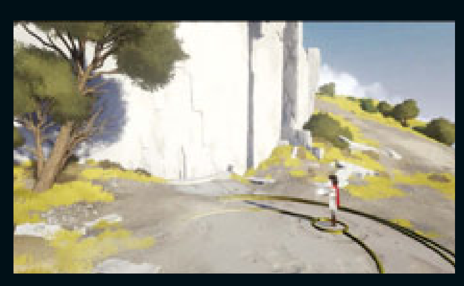
FABLE LEGENDS

■ EL NUEVO FABLE de la Lionhead sin Molyneux está usando el Unreal, y parece un buen matrimonio: alta fantasía ilustrada con mapas bastante detallados y con personajes deformes y caricaturescos. Y muy malo ha de ser para estar por debajo de as *Fable III*.



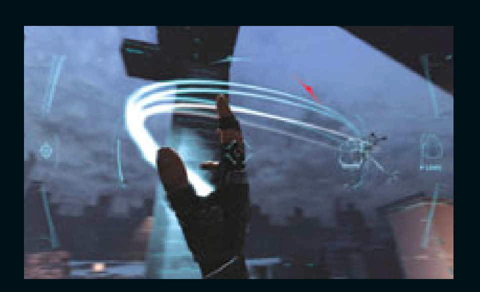
TEKKEN 7

■ EL JUEGO de lucha en 3D ha dado el salto al Unreal en su séptima entrega. Namco ha comentado que su amigable acercamiento al C++ para múltiples plataformas es lo que les ha llevado al cambio. ¿Quizá eso acerque la saga al PC? ¿Quién sabe...?



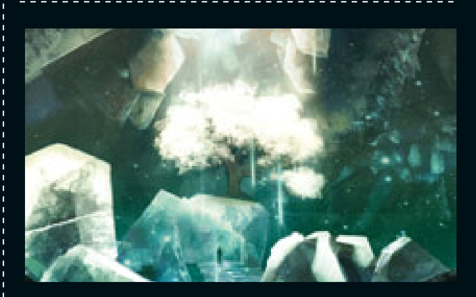
RIME

■ LOS JUEGOS potenciados con Unreal normalmente se imaginan llenos de sangre y monstruos, pero no es el caso del fenomenal título desarrollado por los patrios Tequila Works, que casi parece un Wind Waker gracias a sus efectos de luz y sus colores pastel.



EDEN STAR

■ A CABALLO entre el parkour de *Mirror's Edge* y la destrucción desbocada de Marte de *Red Faction*, *Eden Star* es un juego de exploración con la misión de rescatar a los supervivientes de un apocalipsis bastante oscuro y lleno de neones.



OBDUCTION

■ SE TRATA de un sucesor espiritual de *Myst* y *Riven* desarrollado por Cyan World y cuya dirección artística recuerda tanto a *Oddworld: Abe's Oddysee* como a *Child Of Light*. Una secuela muy esperada para la que sorprende la elección del Unreal 4.

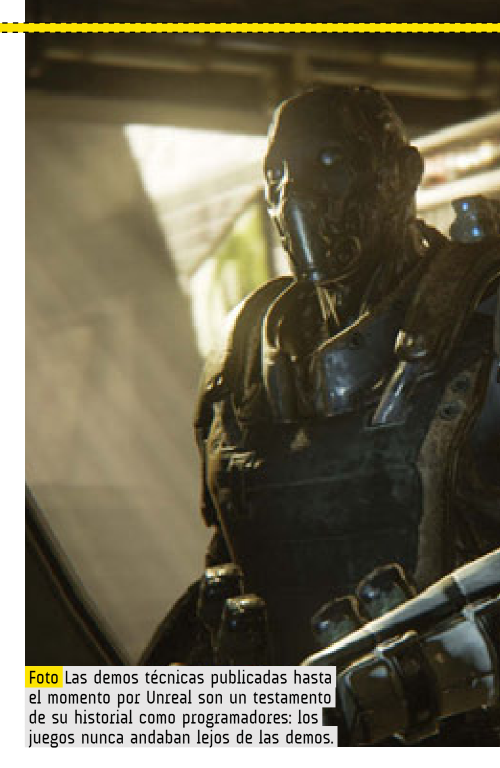


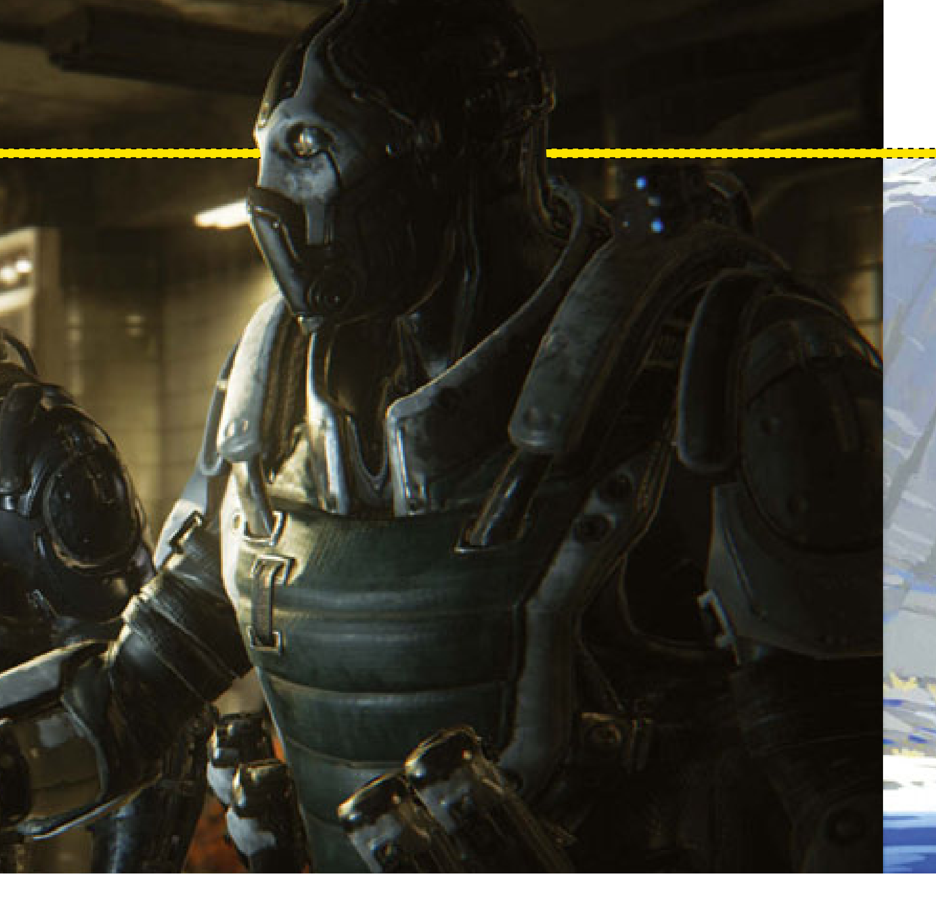
Foto Las demos técnicas publicadas hasta el momento por Unreal son un testamento de su historial como programadores: los juegos nunca andaban lejos de las demos.

HUBO MÁS DE 100 ingenieros trabajando sin parar en Unreal Engine 4 en los últimos meses antes de su lanzamiento, y más de 100 desarrolladores en determinado momento contribuyendo en los trabajos de Epic con sus juegos. Con Unreal 4, la comunidad de gente se ha hecho tan grande que, según nos comenta Golding, tuvieron que cambiar la cultura de las oficinas de Epic, algo que ha tenido un efecto tangible en la manera en que el motor sigue creciendo y desarrollándose en estos meses.



Dentro *Fortnite* es el único título de Epic que utiliza de momento el motor, y parece más bien una prueba de concepto de las capacidades de Unreal 4 que un juego en sí. Veremos.

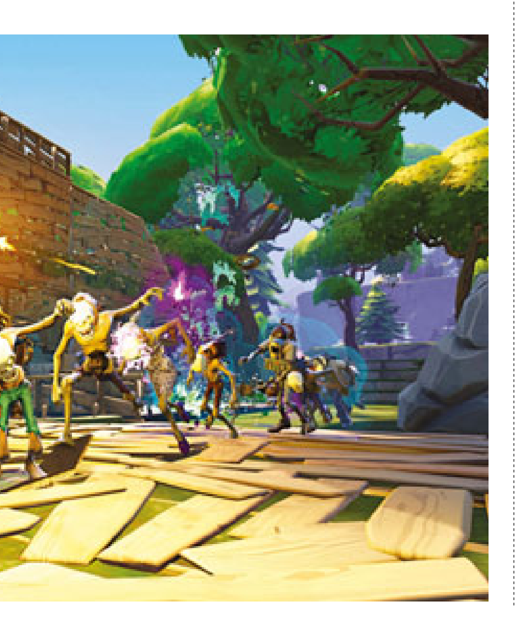
DATA STREAM → CLAIRE REDFIELD SERÁ LA PROTAGONISTA DE «RESIDENT EVIL REVELATIONS 2»





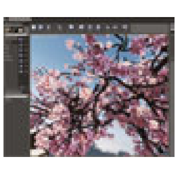
"Cuando el equipo estaba a tope intentando finalizar el trabajo y lanzar por fin Unreal 4, hubo un evidente cambio que se sostuvo principalmente en tres cuestiones", nos explica Golding. "Una de ellas fue ser más abiertos, que hemos intentado en diferentes sentidos: con desarrolladores en el foro, con emisiones por Twitch, con las actualizaciones futuras comentadas en público, etc. Esto hizo la comunicación con los desarrolladores mucho más sencilla, pues no tenían ese miedo a hablar las cosas antes de tiempo. Otra cuestión fue la generosidad. Creo que hemos conseguido un modelo de precios bastante justo y en el que intentamos que todo el mundo consiga un buen trato. Pensamos en poner un DRM, pero es algo muy restrictivo y molesto y la gente no lo quiere. Esperamos que la confianza sea mutua y nos ayudemos".

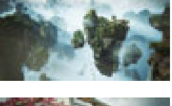
"Por último, está el asunto de la mayor colaboración dentro de la compañía, de conseguir que la gente trabaje más unida que en el pasado. La naturaleza colaborativa dentro de la compañía ha ido a más desde el lanzamiento del motor. Parece que hemos regresado a esos tiempo donde éramos un pequeño estudio, allá por el año 2002, cuando yo llegué, la era cuando se lanzó el primer *Unreal Tournament*".

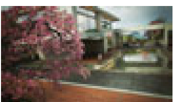


En 2006 Epic tenía mucho que demostrar con *Gears Of War*. Fue un asalto ruidoso y lleno de furia a la nueva generación, proclamándose a sí mismos el motor gráfico más potente que existía (esos tiarrones llenos de venas y músculos que reventaban aliens a toda velocidad y con un arma que tenía una motosierra en su guardamanos era un símbolo de esta idea). Con Unreal 4, Epic no quiere centrarse solo en la fidelidad gráfica, pero el Unreal siempre se ha ligado con esto. En su lugar, *Fortnite*, el nuevo *Unreal Tournament* y los otros juegos que aún no han anunciado quieren demostrar la versatilidad de su motor. ¿Será esto suficiente? Ya no existe la idea de juego de nicho y ya no se vive solo de potencia bruta. Si Unreal Engine 4 quiere ser el rey del mambo, como su antecesor, y conseguir que lo use todo el mundo, va a tener que trabajar muy duro para hacerlo.

> "Puede sonar a tópico, pero la idea detrás de Unreal 4 era hacerlo accesible a todo el mundo"
>
> James Golding, jefe de programación de Unreal







Arriba El conjunto de herramientas del motor permiten a los desarrolladores arrastrar assets y observarlos en tiempo real, de modo que pueden retocar el código y ver sus efectos a la vez. Esto hace el proceso de desarrollo mucho más sencillo, aunque no sabemos cuánto puede fectar al producto final de verdad.

> SU PEOR CRÍTICO

■ Debe ser difícil emplear tantas horas de trabajo en un motor, trabajar en cada componente y saber a la perfección cómo funciona y luego observar lateralmente lo que construyen otros con él. Preguntamos a James Golding cómo se siente cuando llega a casa y juega a algún juego con su motor, con su trabajo ahí, y si piensa que la mayoría le hacen justicia a sus herramientas.

"El signo de un buen juego hecho con Unreal Engine, para mí, es que paro de buscar bugs y de mirar el código que he escrito y simplemente me pongo a disfrutar el juego. Con *Mass Effect* o *Batman*, por ejemplo, estoy jugando a unos títulos realmente buenos y no me da por mirar qué hay tras ellos. Diría que mi favorito es, ahora mismo, *Mass Effect*: lo que [BioWare] hizo con la atmósfera, con el diseño, con la música, todo trabajaba tan bien en conjunto y me hizo sentir algo tan especial. (Si me preguntaras en otro día, lo mismo te diría otro juego, ¡pero ahora mismo se me ocurre este!)".



OUYA, LA CONSOLA FINANCIADA POR KICKSTARTER, PODRÍA ESTAR BUSCANDO UN COMPRADOR



(PASTIZAL)

Veteranos con ideas radicales

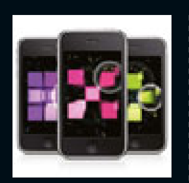
→ Regresa el proyecto angelino con el que la gente dona a causas importantes mientras se divierte

Cuando enviamos un breve mensaje a través de Facebook a Martin De Ronde, no esperábamos una respuesta tan rápida. Fue el pasado 2 de abril, como tres años y pico después del lanzamiento de *WINtA*, un juego musical para iOS publicado por OneBigGame, la primera compañía de la industria que no buscaba un ingreso económico, sino generar dinero para beneficencia. No habíamos vuelto a oír hablar de ellos, y asumimos que OneBigGame, sencillamente, había muerto. Lo que era una pena. Se trataba una idea que desbordaba buenas intenciones, pero que había pasado medio desapercibida como tantas otras.

> “Hay gente que aún se pregunta si OneBigGame existió realmente”
> David Perry

Pero no. Martin De Ronde, fundador de OneBigGame, nos sorprendió con una respuesta rápida. “Perdón por el silencio”, escribió el 15 de abril. “He estado ocupado con, entre otras cosas, OneBigGame. Acabamos de anunciar un juego nuevo: *SXPD*”. Así, la idea de OneBigGame volvía a estar, súbitamente, sobre la mesa. “Mucha gente se sigue preguntando si, llegado un punto, OneBigGame sigue existiendo”, admitió cuando, un tiempo después, pudimos hablar con él tranquilamente. “Pero la paciencia es una virtud, dicen, y el *SXPD* de David Perry es una estupenda forma de volver a la luz pública”.

Por otra parte, si OneBigGame hubiera desaparecido todos estos años, habría sido poco menos que un fraude. Después de todo, *WINtA* y el juego que le precedió diez meses, *Chime*, funcionaron tan bien que recaudaron más de 100.000 dólares, el 96 por ciento de los cuales fue donado a Save The Children y Starlight Children's Foundation. Con *SXPD*, De Ronde espera repetir el éxito, aunque es justo señalar que llegar hasta este punto no ha sido tarea sencilla. Cuando OneBigGame se fundó en 2007, fue comparado con Live Aid, pero hay una diferencia entre convencer a un puñado de famosos para que te ayuden con su trabajo y producir un juego de calidad. “No es difícil hacer que los desarrolladores se impliquen en el proyecto, pero conseguir que nos hagan hueco en sus agendas es definitivamente complicado, sí”, admite De Ronde. “Lo bueno es que tenemos varios proyectos en la lanzadera. Por cada uno que está pausado, hay otro que va tomando forma rápidamente”.



Arriba *WINtA* salió en iOS. Era gratis y permitía compras in-game.

Uno de los juegos actualmente paralizados es una aventura *point-and-click* basado en el *Buscaminas*, desarrollado por la compañía de Charles Cecil, Revolution Software, y un grupo de estudiantes noruegos. También tenía elementos de *Advance Wars*, con un gran mapeado y múltiples niveles, pero su desarrollo se canceló cuando Cecil se puso a trabajar en una nueva entrega de *Broken Sword* tras un Kickstarter exitoso. “Cuando empezamos con *Broken Sword 5*, sencillamente no tenía tiempo libre”, dice Cecil. Pero quiere volver a contactar con De Ronde y resucitar el proyecto. Son cosas que exigen tiempo. “Tenemos un prototipo del juego de Charles, y es muy bueno, pero hace tiempo que no lo tocamos”, afirma De Ronde. “Queremos retomarlo, pero como siempre, estamos a expensas de la disponibilidad de la gente y de poder encontrar el equipo adecuado para cada juego”.

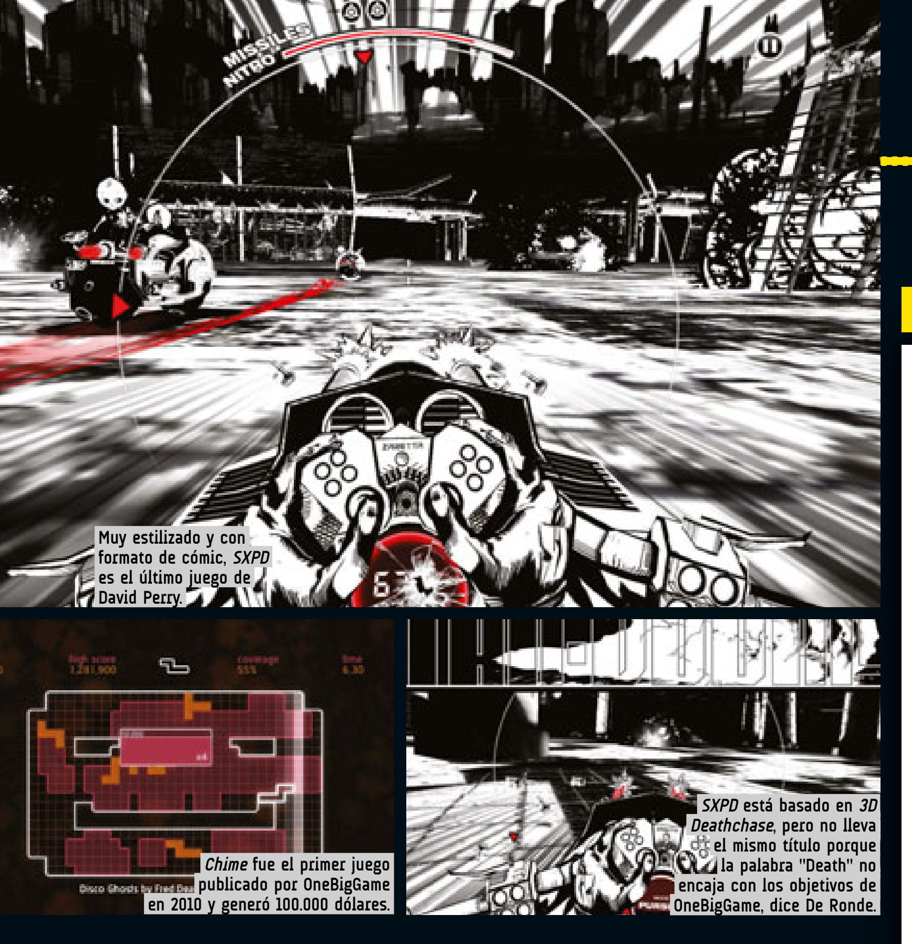
Con todos estos problemas en mente, es sencillo ver por que OneBigGame abandonó su idea original: la intención primera era crear un solo juego grande. Unir a algunos de los nombres más reconocibles de la industria y lanzarlos a un *brainstorming* común para desarrollar un solo título: poner en pie un Band Aid del videojuego. Pero si ya es difícil



Derecha Hay unos cuantos nombres destacados de la industria que quieren participar en OneBigGame, como Masaya Matsuura, (*PaRappa The Rapper*)



WAYFORWARD SE ENCARGARÁ DEL METROIDVANIA «TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: DANGER OF THE OOZE»



Muy estilizado y con formato de cómic, *SXPD* es el último juego de David Perry.

Chime fue el primer juego publicado por OneBigGame en 2010 y generó 100.000 dólares.

SXPD está basado en *3D Deathchase*, pero no lleva el mismo título porque la palabra "Death" no encaja con los objetivos de OneBigGame, dice De Ronde.

hacer coincidir en un proyecto común a equipos pequeños, imagina hacerlo con superestrellas. "Había bastante entusiasmo por parte de diseñadores específicos, pero muchos estaban atados, las agendas chocaban, mientras que otros estaban, por así decirlo, estrechamente monitorizados por sus compañías", dice De Ronde, que abandonó la idea en poco tiempo.

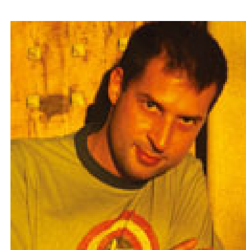
Chime demostró que una aproximación distinta, produciendo pequeños juegos, podía funcionar bien. "OneBigGame estará siempre en deuda con Zoë Mode", dice De Ronde. "No podía creerlo cuando nos enseñó el primer prototipo de *Chime*". Y aunque *WiNtA*, obra de Masaya '*PaRappa the Rapper*' Matsuura no funcionó tan bien por culpa de las compras in-game, De Ronde seguirá intentándolo por la misma vía por el momento, permitiendo que los creadores diseñen sus propios sistemas para conseguir dinero. "Nuestro papel consiste en crear el mejor entorno para que trabajen en él lo mejor posible todas las partes implicadas", explica. "Queremos aliviar a los desarrolladores de tareas que no les agradan, y proporcionar sugerencias y feedback sobre el juego".

Dicho eso, también hay reglas: los desarrolladores son libres para dejar volar su creatividad ("hay mucha menos presión porque no es un proyecto normal, de 16 horas al día", dice Perry) y no se les pide que hagan un juego que trate específicamente sobre las asociaciones caritativas o sus objetivos. "No aguanto a la gente que intenta imponer una agenda, tipo 'tienes que hacer el juego sobre lo bueno que es el arroz porque queremos enseñar a los niños a que aprendan que es necesario tomar arroz'. Puagh" exclama Perry.

De Ronde promete que hay muchos más juegos en el horizonte, aunque de momento se están centrando en portar *SXPD* a Android. "Es un juego único", concluye De Ronde. "Te permite experimentar en primera persona la escena de las motojets de *El Retorno del Jedi*, y los diseños de Duke Mighten son completamente increíbles. Además, todos los beneficios van destinados a buenas causas: no puedes equivocarte con eso".



VELOCIDAD DE CÓMIC



Dicen que el *timing* lo es todo, y este ha tardado en llegar, pero el lanzamiento de *SXPD* de David Perry, un híbrido de cómic y videojuego basado en el clásico de Spectrum *3D Deathchase* ya está aquí. Perry nos habla de qué le inspiró.

¿Qué te atrajo en su día de *3D Deathchase*?
Programé en Spectrum durante unos cuantos años y pasé mucho tiempo intentando llevar al hardware a sus límites. Por entonces, la industria era como el Salvaje Oeste. Encontrabas una manera de trampear la ingeniería de la máquina, conseguías que hiciera algo que no se había hecho antes y entonces obtenías un juego con un gancho completamente novedoso. Recuerdo mirar *3D Deathchase* y pensar 'cómo demonios habrán hecho esto'. Es un juego que nunca olvidaré.

¿Tenías ideas previas acerca de cómo debía ser *SXPD*?
3D Deathchase consiguió que el Sinclair Spectrum pareciera mucho más potente de lo que realmente era, y ese fue el desafío que planteé a la gente de Little Chicken: había que llevar muy lejos las posibilidades del iPad. El resultado: mucho movimiento y la sensación de estar pilotando a altísimas velocidades.

¿Podría haber funcionado la idea de OneBigGame de muchos desarrolladores trabajando en un gran lanzamiento?
Soy optimista y creo que todo es posible, de verdad, así que se me dispara la imaginación cuando pienso en varios publishers trabajando juntos, compartiendo IPs solo por una vez, por una buena causa. Luego la triste realidad te golpea, y te das cuenta de todo el trecho que queda por andar para llegar a ese punto.

¿Producirías otro juego?
Sí, pero querría pasar más tiempo con el equipo. He echado de menos toda la interacción, y las tormentas de ideas que se generan. A pesar de cómo se ve desde fuera, los mejores juegos se producen gracias a las ideas de cada uno de los miembros del equipo, no por un solo individuo. Me encanta cuando alguien hace un comentario sin darse cuenta de que ha creado algo innovador.

¿Por qué la gente debería comprar *SXPD*?
Tiene ese rollo retro tan chulo, es corto, sencillo y desafiante, es distinto a cualquier otro juego de iOS y hemos cuidado mucho el aspecto visual. No pedimos grandes donaciones, solo unos pocos euros que van a ayudar a niños que lo necesitan.



SXPD: Extreme Pursuit Force está clasificado en la App Store como un cómic que puedes jugar.



El juego incluye un comic de 42 páginas obra de Duke Mighten, que ha dibujado para *Juez Dredd* y *Batman*.



(EL DÍA DE LA INDEPENDENCIA)

Capybara Studios: Llevando a los indies a Xbox One

→ Nathan Vella es presidente y con-fundador de Capybara Studios y miembro de Indie Fund, un colectivo cuyo propósito es "ayudar e impulsar la próxima generación de desarrolladores" ofreciendo financiación y asesoría a los estudios más pequeños. **games™** habla con Vella de Capybara, Indie Fund y el desarrollo independiente en todo el mundo.

Cuando empezaste con Capybara, declaraste que tú y tus amigos no teníais "ni puñetera idea de lo que estábamos haciendo". ¿Os sigue pasando? ¿Tener un estudio propio es un aprendizaje constante y en evolución?
La pieza esencial de puzle es seguir aprendiendo. Un equipo está formado por gente muy distinta con diferentes perspectivas y distintos roles que ocupar, y pueden dar opiniones sobre aspectos complementarios, incluso fuera de sus papeles tradicionales.

Pero hay aspectos que desconocemos. Por ejemplo, no tenemos procesos determinados para contratar gente; mira a las últimas cuatro o cinco personas que hemos contratado: eran amigos, quedábamos para comer y tomar una cerveza, habíamos jugado juntos con anterioridad. Otro de nuestros últimos empleados es un graduado de una universidad local que estaba haciendo cosas interesantes, y le invitamos a que se pasara por el estudio. Como respuesta a tu pregunta, te diré que solo hemos buscado a gente con la que trabajar y hacer cosas interesantes. Tenemos ya nueve años como estudio, y la mayoría de la gente que está en él lleva ya siete, ocho o nueve años dentro. Estoy orgulloso de eso. No somos mercenarios reuniéndose para un proyecto; le hemos dado a la gente la oportunidad de desarrollar sus primeros juegos, y luego se han quedado con nosotros.

¿Trabajar con Indie Fund y ayudar a financiar videojuegos internacionalmente te ha dado una perspectiva más amplia de la industria?
Completamente. Se habla mucho en la industria de 'qué es lo próximo' y si miras a los países nórdicos, verás que hay un montón de ideas llegando de allí: cosas para móviles, *Minecraft*... También hay una gran escena indie en Toronto y en Los Angeles. Hay mucha discusión acerca de qué va a pasar con Japón, sobre todo con el cambio que está suponiendo Kickstarter para la financiación de los juegos, y gente tan importante como Itagaki pasándose a un modelo independiente.



Arriba
Nathan Vella, de Capybara Games, es también uno de los miembros fundadores de Indie Fund.

¿Crees que este resurgir del desarrollo de juegos tendrá un impacto en los títulos que experimentaremos de aquí a unos pocos años?
Sin duda. Ahora mismo están sucediendo demasiadas cosas a la vez. Pienso que la locura que supone el desarrollo de videojuegos tiene un reflejo en las formas que está tomando la industria. Creo que fue Shahid Ahmad, director de Contenido Estratégico de PlayStation, el que dijo algo así como 'Las cosas están más chifladas ahora en la industria de lo que estaban en los tiempos de la NES'. Más o menos, que no es eso exactamente lo que dijo, claro. Pero el mensaje está claro: a veces miramos atrás en el tiempo, y hablamos con nostalgia de lo locos e imprevisibles que eran los juegos de PS2 y NES, y ahora tenemos a desarrolladores que pueden hacer literalmente lo que quieran, y plataformas donde publicarlo.

¿Piensas entonces que esta descentralización de los desarrollos, fuera de la exclusividad de los Triple A, es algo positivo?

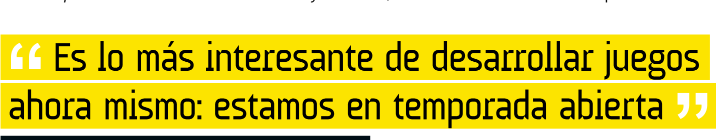


«BAYONETTA 2» LLEGARÁ CON LA POSIBILIDAD DE VESTIR A LA HEROÍNA DE FOX MCCLOUD, DE «STARFOX»



Solo indica que, como desarrollador, tienes acceso a un público más amplio: siempre va a haber alguien en algún sitio que está interesado en jugar al juego que tú estás haciendo. Quiero decir: ¿quién iba a haber podido predecir que el género de 'simulación' iba a ser tan *gigantesco* como ha llegado a ser? Lo que le gusta a determinadas personas es un concepto completamente nebuloso, y cualquiera que crea saber lo que gusta a los demás al dedillo se engaña a sí mismo. Por eso, para nosotros, lo único que nos importa es hacer cosas a las que nos gustaría jugar. Con *Superbrothers: Sword and Sorcery* pensamos que habría al menos 50.000 personas que querrían jugar a algo con ese tono, esa atmósfera, esa estética, y por eso lo hicimos.

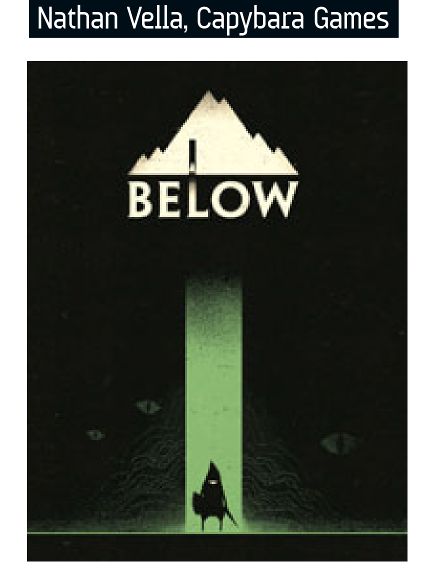
Y nos equivocamos… para mejor. Pero se demostró que hay suficientes jugadores como para considerar que un 'nicho' ya no es necesariamente una cantidad muy pequeña de gente. El nicho más pequeño de la industria (cosas como la ficción interactiva, por ejemplo) está vendiendo en algunos casos decenas, si no cientos o miles de copias. Es lo más interesante del desarrollo de videojuegos ahora mismo: estamos en temporada abierta.


"Es lo más interesante de desarrollar juegos ahora mismo: estamos en temporada abierta"

Nathan Vella, Capybara Games

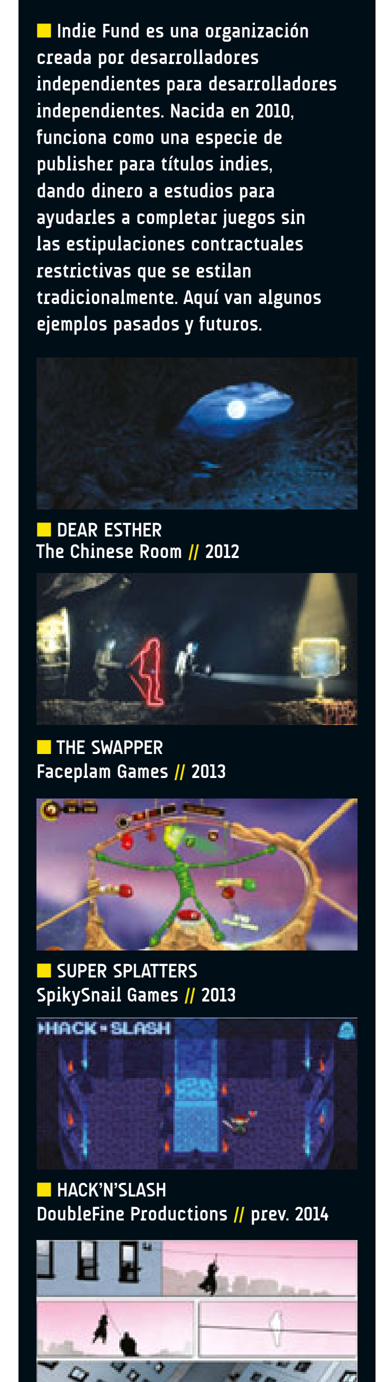
Arriba El próximo juego de Capybara, *Below*, es una aventura muda y minimalista, que coge tecnología novedosa y la desnuda, dejándola solo en gráficos y atmósfera. Un lanzamiento arriesgado en Xbox One






Superbrothers: Sword & Sorcery tuvo un gran éxito tanto en Japón como en Occidente, en parte gracias a la fantástica localización de 8-4.

ASÍ SE FINANCIAN LOS JUEGOS


Indie Fund es una organización creada por desarrolladores independientes para desarrolladores independientes. Nacida en 2010, funciona como una especie de publisher para títulos indies, dando dinero a estudios para ayudarles a completar juegos sin las estipulaciones contractuales restrictivas que se estilan tradicionalmente. Aquí van algunos ejemplos pasados y futuros.

DEAR ESTHER
The Chinese Room // 2012

THE SWAPPER
Faceplam Games // 2013

SUPER SPLATTERS
SpikySnail Games // 2013

HACK'N'SLASH
DoubleFine Productions // prev. 2014

FRAMED
Loveshack Entertainment // prev. 2014

«MORTAL KOMBAT X» YA TIENE FECHA: ABRIL DE 2015



Cinco cosas sobre The Phantom Pain

Cada nueva entrada en el canon de Metal Gear Solid añade más misterio. Incluso cuando es coherente, la narrativa tras la saga de Kojima salta entre varios protagonistas y diferentes eventos cataclísmicos. Con la segunda parte de Metal Gear Solid V por delante, echamos un vistazo a algunos de los misterios del ambicioso proyecto del genio loco.

1 El simbolismo del cuchillo

Está muy claro que *The Phantom Pain* es un reflejo más oscuro del mundo de *Metal Gear*. Kojima ya ha comentado que quería contar una historia de guerra visceral. Los que jugaron a *Ground Zeroes* ya saben en qué dirección está yendo la historia y cómo trata la violencia. Sin embargo, un tema que sigue apareciendo es el de los cuchillos, que brillan con una luz única y que protagonizan uno de los últimos vídeos. Parece que Kojima los va a usar con cierto simbolismo. ¿Ese brillo se debe a alguna clase de filo de diamante?

2 ¿Es todo un sueño?

Esto no se puede considerar original a estas alturas, pero ciertas escenas apuntan a que los eventos de *The Phantom Pain* podrían ocurrir, en parte, en la cabeza de un comatoso Big Boss. El tráiler de debut muestra imágenes de fieros adversarios a caballo y ballenas gigantes que se comen helicópteros...

3 El nuevo Metal Gear

En las últimas imágenes mostradas de *The Phantom Pain*, Big Boss se baja de un coche con Skullface y de fondo, en un hangar, se ve un nuevo Metal Gear. Con una cabeza similar a la Metal Gear Rex y unas piernas parecidas a las Metal Gear Zeke, esta bestia parece totalmente nueva. Por qué Big Boss está con su antagonista en esa escena es un misterio.

4 La caída de Big Boss

¿Podría este juego ser el que mostrara cómo Big Boss cambia de bando? Decíamos que en el tráiler se le ve junto a Skullface y hay más pruebas de que podría haber llegado ese momento en el que se revelan las maquinaciones más misteriosas de toda la saga: las que llevan a que Big Boss sea el enemigo a destruir. Si es así, *The Phantom Pain* podría tratarse del juego más importante en toda la saga de *Metal Gear Solid*.

5 ¿El último de verdad?

Kojima ha dicho mil veces "éste va a ser mi último *Metal Gear Solid*", y la verdad es que *The Phantom Pain* apunta a cumplir esa promesa. Con la historia de Big Boss cerrando un círculo narrativo muy amplio (sobre todo si, como se dice, Liquid y Solid Snake van a hacer acto de presencia), este capítulo podría unir las dos líneas temporales de la franquicia y el *MGS* que pusiera punto y final a la trama.



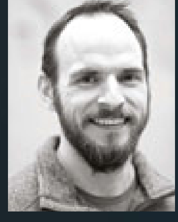
ÚLTIMO CABALLERO

La última entrega de la saga, *Batman: Arkham Knight*, enfrenta a Batman con su mayor enemigo hasta la fecha, el propio Arkham Knight. Hablamos con el director del juego, Sefton Hill, acerca de cómo se acaba con un murciélago de una vez por todas

ROCKSTEADY HACE MOVIMIENTOS QUE PODRÍAMOS CALIFICAR DE EXPANSIONES AGRESIVAS. Hemos echado un vistazo a los techos empapados por la lluvia de Gotham City en *Arkham Knight* (la última versión del estudio del vigilante enmascarado de DC, y final declarado de la trilogía de la compañía), y hemos visto con pasmo cómo la ciudad se extiende kilómetros en la oscuridad, creando un mundo casi irreconocible para quienes lo hemos vivido desde su origen.

Después de la cárcel pesadillesca en la que Batman acechó a los internos, tras una ciudad con límites y abandonada a su suerte, tenemos una metrópolis palpitante y sin grilletes argumentales que la contengan. Esto *es* Gotham City. Y es impresionante contemplarla en toda su gloria. Pero antes de permitir a Batman desplegar sus alas, miramos la silueta que trazan los rascacielos, vemos la llamarada de luz artificial que caracteriza el distrito financiero en el punto más alejado del mapa. Las estructuras góticas puntean la iluminación de la ciudad, y los neones callejeros estrellan colores chillones contra la habitualmente opresiva atmósfera de la ciudad (en lo que quizás sea el único homenaje que vamos a encontrar a los *Batman* de Schumacher).

Es impresionante, teniendo en cuenta que el escenario ha ido apareciendo bajo distintas formas a lo largo de tres juegos (incluyendo *Arkham Origins*, del año pasado), que Gotham retenga su atractivo: esas calles bañadas en misterio y tristeza, sus sombras dando cobijo a villanos icónicos, sus habitantes (normalmente esbirros del montón) preparados para recibir una buena paliza. Y todo es más grande. Mucho más grande. La ciudad ha evolucionado, los peligros se han multiplicado y Rockstar se ha expandido agresivamente. Se acabaron las medias tintas. Éste es el juego de Batman que has estado esperando.



SEFTON HILL
DIRECTOR DE ARKHAM KNIGHT

"Siempre hemos tenido la filosofía de que los pequeños detalles son los que hacen que un juego sea inmersivo de verdad", dice el director del juego Sefton Hill. "Creo que es uno de los puntos fuertes de nuestros anteriores juegos. Por fin hemos tenido la oportunidad de enseñar el aspecto que tiene la ciudad completa de Gotham City en el Arkhamverso, y es enorme: rascacielos gigantescos, callejones oscuros mugrientos y luces de neón. Y lluvia... ¡Hemos pasado muchísimo tiempo haciendo que la lluvia tenga buen aspecto! El sol rara vez brilla en Gotham y el paso a las nuevas consolas nos ha permitido crear esta atmósfera única y de un modo que no se había hecho antes".

El escenario puede ser familiar, pero las herramientas con las que se está generando son completamente nuevas. Hill ha sido director de todas las entregas de Rocksteady (y además, guionista de *City* y *Knight*), y está encantado con la posibilidad de crear una experiencia nueva con un hardware más sofisticado. "La nueva tecnología nos ha dado la oportunidad de concebir un mundo »

abierto mucho más grande y detallado", nos cuenta. "Nuestra versión de Gotham está viva: ha sido evacuada, pero está ocupada por las bandas de Gotham y el ejército privado de Arkham Knight. También hay muchos criminales de entre los más buscados de Gotham, que han salido de sus refugios para acabar con Batman".

Con todo Gotham por descubrir, ¿es éste el juego de *Batman* que Rocksteady siempre quiso hacer? "Desde *Batman: Arkham Asylum* nuestro acercamiento al personaje ha sido el de meter en cada juego todo lo que teníamos en ese momento", dice Hill. "Nunca hemos echado atrás una idea, porque nunca se sabe qué te espera al doblar la esquina. Es una filosofía un poco 'vive cada juego como si fuera el último'".

"¿Estás contento ahora?" gruñó el Joker, mientras su espástica vida iba abandonando su cuerpo. "¿Quieres que te cuente algo gracioso?" contestó su archienemigo, enfrentado a él por última vez. "Incluso después de todo lo que has hecho... te habría salvado". Una última risa exhausta emergió del pecho del payaso moribundo mientras que Rocksteady se atrevía a dar carpetazo a una de las rivalidades más icónicas de la ficción moderna. El estudio selló el destino del enemigo más importante de Batman con diálogos significativos y muy irónicos. "Eso es... bastante divertido".

"'Mierda...¿Cómo íbamos a superar eso?'" ríe Hill. "Es lo primero en lo que piensas cuando acabas un juego. Es curioso, tras un par de semanas de vacaciones y algo de perspectiva, las ideas empiezan a fluir".

CON MÁS DE NUEVE MILLONES DE UNIDADES VENDIDAS, HILL NO TUVO MUCHO TIEMPO PARA RELAJARSE ANTES DE QUE EL ESTUDIO COMENZARA A TRABAJAR EN UNA SECUELA DE *ARKHAM CITY.* Usando la muerte del Joker como punto de partida, Hill y un equipo de guionistas del estudio (*Arkham Knight* es el primer juego de la serie en el que no está metido Paul Dini) concibió una historia en la que Gotham se sumerge en el caos. El Espantapájaros vuelve para cubrir la ausencia del Payaso Príncipe del Crimen, seguido por gentuza como el Pingüino, Dos Caras o Harley Quinn, todos haciendo fuerza para desencadenar una guerra en Gotham y derrotar al Caballero Oscuro. Batman está en la cúspide de sus poderes, pero para sobrevivir a esta nueva amenaza tiene que adaptarse. Para aplicar esto a la mecánica, Rocksteady indagó acerca de cómo mejorar el sistema de juego sin complicarlo demasiado y sin eliminar lo que gusta a la gente de la franquicia.

Aún se podría planear entre edificios, colgarse de gárgolas y patear enemigos desde las alturas, pero Hill sabía que había que llevar a Batman más allá de sus habilidades físicas. "Siempre pensamos en introducir el Batmóvil", dice Hill. "Pero para ser honesto, al principio dudábamos de si sería necesario".

ROCKSTEADY INTRODUJO UN PROTOTIPO DEL BATMÓVIL EN EL MAPA DE *ARKHAM CITY* PARA TESTEAR SU FUNCIONAMIENTO, ANTES DE DECIDIR SI SERÍA UN ELEMENTO IMPORTANTE. Fue un desastre. El esquema estrecho y claustrofóbico de la ciudad apenas dejaba espacio al vehículo para maniobrar, y las restricciones de altura no permitían a Batman usar el asiento eyector.

"Cuando comenzamos a diseñar nuestra nueva versión de Gotham City, queríamos que se percibiera como un escenario completamente natural para Batman y el Batmóvil", revela Hill, subrayando que ahora las carreteras son más anchas y la verticalidad se ha incrementado, para que sea más emocionante explorar conduciendo. "Eso implica crear un escenario que sea divertido de navegar de todas las formas posibles para Batman: con gancho y cable, a pie por los tejados, peleando en los callejones o arrasando la calzada con el Batmóvil. Para nosotros, lo primero siempre es la mecánica, así que por primera vez hemos ambientado el juego en el corazón de Gotham, perfecta para que Batman despliegue sus habilidades".

> "PUEDES VER AL PERSONAJE DE ARKHAM KNIGHT COMO UNA EVOLUCIÓN INEVITABLE DE LA BÚSQUEDA INSACIABLE DE JUSTICIA POR PARTE DE BATMAN"
> SEFTON HILL, ROCKSTEADY STUDIOS

Por supuesto, en el menú hay prevista una buena cantidad de Splash! y Kapows!, pero a pesar de las habilidades del Caballero Oscuro en la lucha cuerpo a cuerpo, se verá a menudo sobrepasado por grandes cantidades de enemigos, muchos de ellos armados hasta los dientes. Con el Espantapájaros planeando soltar una toxina letal en la ciudad y el Arkham Knight del título liderando su propio ejército mata-murciélagos, el Batmóvil no va a ser solo un medio de transporte, sino un arma muy útil. "La simbiosis entre hombre y máquina es un aspecto esencial de *Batman: Arkham Knight*", dice Hill. "Batman y el Batmóvil se potencian sus respectivas habilidades de muchas formas, e interactúan de un modo que hace que el Batmóvil se perciba como un personaje jugable más. Es un vehículo icónico, pero también el gadget más poderoso y versátil de Batman".

Los enemigos de Batman recibirán un correctivo altovoltaico si se acercan al Batmóvil con malas intenciones, y el coche está cargado de todo tipo de ingenios ofensivos, desde misiles no-letales a un modo tanque que le capacita para arremeter contra otros vehículos armados. "Desde la perspectiva de la mecánica, hemos trabajado duro para asegurarnos de que el Batmóvil abre una cantidad ingente de cosas que hacer, tanto en combate como en exploración, navegación o resolución de puzles", dice Hill. "Queríamos que fuera diferente a cualquier otro vehículo visto en un juego, y una prolongación del propio Caballero Oscuro". A pesar de sus reticencias previas, Hill se ve incapaz de separar uno del otro. "Cuando lo pruebas ves cómo marca la diferencia", asegura. "De lo que estoy más orgulloso es de cómo hemos integrado el Batmóvil en el sistema de juego, mejorando todo lo que hace divertida a la serie".

GRANDES HÉROES VIRTUALES

La batalla definitiva de encapuchados y vigilantes. ¿En cuántos videojuegos ha aparecido cada uno?





El Batmóvil no es solo un medio de transporte para el Caballero Oscuro, sino un aliado en la batalla contra los delincuentes de Gotham City.

Con el incremento de la verticalidad, llega un refinamiento en las mecánicas de planeo. La principal, la altura desde la que Batman puede atacar.

El ejército de Arkham Knight está armado hasta los dientes. Los tanques patrullan las calles y serán un enemigo más serio que los esbirros con navajas.



» BATMAN PERSIGUE A UNA FIGURA ENCAPUCHADA, OCULTO TRAS LAS SOMBRAS DE LOS CALLEJONES DE GOTHAM. "Te traigo un mensaje: días oscuros se aproximan, Batman", advierte una voz grave cuando el Cruzado de la Capa atrapa al misterioso personaje. "La Profecía va a cumplirse, tú eres el guerrero que cerrará las puertas del Infierno, tu eres el que nos salvará a todos", dice el Agorero Encapuchado, casi como un espejo del Caballero Oscuro. Sus palabras finales son un morboso recordatorio de que la noche se va a poner mucho más oscura de lo que ya es: "…y al hacerlo, tendrán lugar sucesos que no podrás parar. De las cenizas de Arkham, las llamas se alzarán y Gotham arderá. Y tú, tú también arderás".

Hill asegura que Rocksteady nunca tuvo un plan maestro para la franquicia *Arkham*, a pesar de que la serie suele aludir a temas globales por encima de las historias que cuenta cada juego. Una habitación oculta en *Arkham Asylum* revelaba planes para la cárcel gigante de *Arkham City*, mientras que la venganza del Espantapájaros ya se adelantaba en uno de los distritos inundados de Gotham en la primera secuela. "Hay unos cuantos elementos en *Batman: Arkham City* de los que luego brotan nuevos detalles que van a parar a *Batman: Arkham Knight*", dice acerca de las relaciones de Batman con los reclusos de Arkham. "Y está el propio Espantapájaros, que ha planificado este momento desde que Killer Croc le atacó en las alcantarillas de Arkham Asylum. Siempre ha sido uno de nuestros personajes favoritos, así que aunque pensamos en traerlo de vuelta en *Batman: Arkham City*, al final decidimos dejarlo descansar durante un juego para que volviera para vengarse en *Batman: Arkham Knight*". Después de dos juegos con el Joker como villano principal y la mayoría de la galería de enemigos de Batman apareciendo de un modo u otro, Rocksteady descubrió, para su sorpresa, que el descanso del Espantapájaros revigorizó al estudio. "Es fascinante escribir El Espantapájaros", dice Hill. "Sabe desafiar a Batman de un modo único".

El Espantapájaros no es un adversario convencional. Como el Joker, usa juegos mentales para manipular la percepción de Batman. El nivel de la pesadilla abstracta de *Arkham Asylum*, en el que Batman revivía la muerte de sus padres mientras se movía por un horroroso laberinto de lápidas, fue elogiado por saber subvertir la estructura del juego. ¿Pero tiene este villano el suficiente carisma como para ser el enemigo principal del juego? "El nuevo papel del Espantapájaros le encaja perfectamente", responde Hill. "Ya que es el titiritero que mueve los hilos tras los eventos que marcan el ritmo de

"EL ESPANTAPÁJAROS ES UN MAESTRO DEL TERROR Y EL ENGAÑO. ES PERFECTO PARA POTENCIAR LOS PUNTOS CLAVE DEL TIPO DE HISTORIAS IMPREDECIBLES QUE QUEREMOS CONTAR"
SEFTON HILL, ROCKSTEADY STUDIOS



RECLUSOS DE ARKHAM ¿POR DÓNDE ANDAN?

games™ revisa la galería de villanos de Batman y dónde han ido a parar entre *Arkham City* y *Arkham Knight*

DR. HARLEEN FRANCES QUINZEL

Alias: Harley Qinn
Altura: 1'70 m
Peso: 58 Kg

■ PSIQUIATRA ASIGNADA al tratamiento del Joker en Arkham y que acabó enamorada locamente de su paciente. Es literal lo de "locamente". Desde la muerte del Joker su demencia ha ido a más, decidida a convertirse en un letal ángel vengador tras la pérdida de su amante. Esto la lleva a aliarse con el Espantapájaros en su plan para destruir Gotham en Halloween.

OSWALD CHESTERFIELD COBBLEPOT

Alias: El Pingüino
Altura: 1'47 m
Peso: 79 Kg

■ UNA EXCÉNTRICA MENTE maestra criminal, cuyas sombrillas trucadas son tan famosas como sus turbios negocios delictivos. Lleva un tiempo proveyendo de armas a los bajos fondos de Gotham, colaborando en la futura derrota del Murciélago.

EDWARD NASHTON

Alias: Enigma
Altura: 1'86 m
Peso: 83 Kg

■ CON UN NIVEL de inteligencia de auténtico superdotado y una desafortunada obsesión con el Mayor Detective del Mundo, Enigma está decidido a vencer a Batman en una guerra de ingenios. En el que puede ser su último juego intelectual contra el Caballero Oscuro, ha escarbado bajo las calles de Gotham para crear el desafío mental y físico definitivo para doblegar a su oponente.

HARVEY DENT

Alias: Dos Caras
Altura: 1'83 m
Peso: 82,55 Kg

■ UN PODEROSO aliado de Batman que se convirtió en uno de sus peores enemigos cuando su cara quedó horriblemente desfigurada con ácido. Batman ha demostrado ser un fastidio para Dos Caras durante su estancia en Arkham, pero a Dent le preocupa más matar a Catwoman, una rivalidad que sin duda alcanzará sus máximas cotas durante este Halloween en Gotham.

Batman: Arkham Knight. Pasamos mucho tiempo trabajando en formas de que los jugadores se pasen todo el juego mordiéndose las uñas, y el Espantapájaros es un maestro del miedo y el engaño. Como personaje es perfecto para potenciar el tipo de historias impredecibles que queremos contar". Con eso en mente, ¿pueden los jugadores esperar más sorpresas del estilo de su lisérgica aparición en *Arkham Asylum*? ¿Podrán los jugadores fiarse de todo lo que ven? "Ya hemos respondido a esta pregunta", dice Hill con una risita.

A menudo se ha dicho que los villanos de Batman son más interesantes que el propio héroe. Y si hay algún motivo de preocupación, es la duda de si Rocksteady ha agotado ya a los mejores de ellos. Sin el Joker en escena, y con el Pingüino, Enigma o Dos Caras habiendo recibido unos cuantos puñetazos de justicia a manos de Batman una o dos veces con anterioridad (por no mencionar al amplio catálogo de villanos menores), ¿le preocupa a Rocksteady haber agotado el apartado némesis? "Una de las mejores cosas del universo Batman es el increíble plantel de secundarios del que disponemos", dice Hill. "La galería de villanos es divertida de manipular, y nos gusta que en cada juego haya muchos. Cada uno tiene su propia personalidad, fortalezas y debilidades, y hemos intentado respetar sus esencias para aplicarlos a situaciones y mecánicas únicas".

> "Queríamos que el Batmóvil fuera distinto a cualquier otro vehículo visto en un juego, y que funcionara como una extensión de Batman"
> Sefton Hill, Rocksteady Studios

Algo que el estudio ha acabado aprendiendo es que cada personaje del universo de Batman, por esquinada que sea su importancia, tiene su propia legión de fans. Esto es un arma de doble filo para el estudio, ya que despiertan adhesiones enfervorecidas entre sus seguidores, pero también hay que tratarlos con precaución: los fans conocen cada resquicio del comportamiento de esos personajes y su relación con el Murciélago, por no mencionar los vericuetos de sus trayectorias. Si el estudio quiere sorprender a los jugadores, tiene que buscar fuera del mundo de Batman (aunque sin sumergirse en el mucho más amplio Universo DC: "Hay suficientes historias sensacionales solo de Batman. ¡Tenemos material de sobra para trabajar en Gotham!"). La respuesta es crear un personaje nuevo que encaje con la galería de secundarios oficial. Con Arkham Knight, Batman ha encontrado la horma de su zapato.

"Eres el producto de todo lo que temes", dice el Espantapájaros desde algún escondrijo perdido por Gotham. "Violencia, oscuridad, impotencia... todo lo que resta lo contemplarás mientras sumerjo a tu adorada Gotham en el caos". Y acto seguido, lanza al agente del caos definitivo. Enfundado en una estrecha armadura negra, con la A de Arkham en el centro del pecho y pequeñas orejas coronando su máscara. Arkham Knight es un villano al que Batman no se ha enfrentado nunca antes: él mismo. El Espantapájaros le lanza una advertencia: "Desataré tus peores terrores".

"Arkham Knight fue concebido como un reflejo oscuro de Batman", dice Hill de la creación original del estudio para el juego. "De su uniforme puedes extraer que se trata de alguien con conexiones militares (controla al ejército de tanques que está amenazando Gotham), pero hay algo más. Creando su particular »

» versión militarizada del bat-traje, Arkham Knight también está declarando la guerra psicológica a Batman. Quiere explotar los temores del Caballero Oscuro tanto como el Espantapájaros". De hecho, ambos han unido fuerzas para derrotar a Batman, y Arkham Knight es el único capacitado para hacerlo: corpulento pero de ágiles reflejos, altísima capacidad para el combate cuerpo a cuerpo y una potencia de fuego muy seria. Pero el peligro real está en que Arkham Knight parece tener una vinculación personal con Batman, una razón para odiar al salvador de Gotham.

SE SABE MUY POCO SOBRE EL PERSONAJE. La información que va encontrando sobre él en las calles de Gotham son meros rumores, y Oráculo tiene problemas para rastrear la identidad del elusivo villano. Y está claro que su propósito de aniquilar a Batman bordea el fanatismo. Veremos cómo intenta acribillarlo desde un helicóptero, por ejemplo. La trama se complica cuando el Espantapájaros desactiva las armas del vehículo (quizás aún no ha hecho sufrir lo suficiente al Hombre Murciélago).

Hay múltiples teorías acerca de quién puede ser este misterioso asaltante: Jason Todd (el segundo Robin, que en el canon del Arkhamverso fue asesinado por el Joker poco después de los sucesos de *Arkham Asylum*), Susurro (al que vemos remodelando su cara para replicar la de Bruce Wayne al final de *Arkham City*), o simplemente un filamento de la imaginación de Batman. Dudamos que sea esto último, pero lo cierto es que ésta es una entrega de la serie *Arkham* que sabemos que tendrá un fuerte impacto psicológico en Batman, así que no sabemos muy bien qué esperar. "Su identidad es… Arkham Knight", sonríe Hill, reticente a dar ninguna pista. Aún así, puede darnos algún detalle acerca de todo el proceso de diseño, ya que Rocksteady ha colaborado estrechamente con DC para construir el personaje. "Trabajar con DC Entertainment para crear un personaje completamente nuevo ha sido increíble", afirma Hill. "Hemos definido a Arkham Knight para que tenga una personalidad única, que encaje con el canon de los demás *Arkham*, pero que también tenga sentido dentro del más amplio Universo DC. Como equipo, es increíblemente excitante tener la oportunidad de contribuir con nuestras propias creaciones a la mitología de Batman".

> "PASAR A LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN NOS HA PERMITIDO INSUFLAR DE VIDA A GOTHAM DE UN MODO QUE NUNCA SE HABÍA CONSEGUIDO ANTES"
> SEFTON HILL, ROCKSTEADY STUDIOS

En ese sentido, presenta una interesante cuestión: si el Joker desafía la ideología de Batman, Bane su fuerza y Enigma su inteligencia, ¿qué tipo de oposición plantea Arkham Knight? "Puedes verlo como resultado de la escalada de desafíos a los que conduce la implacable búsqueda de justicia por parte de Batman", afirma Hill. "Según Batman mejora sus habilidades y aumenta la presión sobre los criminales, sus enemigos ponen en marcha formas de confrontación más extremas. Arkham Knight es la cúspide de esa escalada: como individuo, usa las propias estrategias de Batman contra él, y como comandante, conduce un ejército de drones-tanque a Gotham City para llevar a cabo una ocupación militar a todos los niveles". Hill describe a Arkham Knight como un "maestro estratega" que dirige una cantidad inmensa de vehículos e infantería capaz de explotar las debilidades del enemigo. Hay una cosa indiscutible en lo que hemos visto hasta ahora, y es que la batalla se va a desarrollar a una escala inaudita en la serie.

En el transcurso de tres títulos, la serie *Arkham* ha pasado de estar centrada en la acción y el sigilo a exhibir un compacto mundo abierto en la primera secuela. La expansión que está experimentando impresiona y es muy agresiva: ahora, con una ciudad completa en la que Batman combate a su enemigo más duro hasta la fecha. Hill permanece humilde acerca del desafío que se presenta al estudio. "Nuestra filosofía básica es bastante simple, en realidad, la misma que cuando empezamos con *Batman: Arkham Asylum* hace ocho años", concluye. "Siempre hemos querido hacer juegos divertidos, profundos, y hacer *sentir* al jugador que es Batman. Y eso influye en cada decisión que tomamos".

Ya estamos ansiosos por poder ver en qué queda todo, porque el tema promete.



Batman: Arkham Knight será publicado para PC, PlayStation 4 y Xbox One en 2015.

Aunque el mundo es mucho más grande, Rocksteady ha conseguido que no haya transiciones entre interiores y exteriores de los edificios.

Creando Arkham Knight

EL DIRECTOR DE DISEÑO DE PERSONAJES, ALBERT FELIU, NOS HABLA DEL VILLANO DEL TÍTULO, UN PERSONAJE COMPLETAMENTE NUEVO.

MÁSCARA

"La máscara es un elemento esencial del traje de muchos supervillanos, y queríamos que el casco de Arkham Knight conllevara una serie de cosas. Primero, tiene que cubrir su cara para ocultar la identidad del personaje. Segundo, le proporciona información sobre cómo sus fuerzas se desplazan por Gotham. Estos datos están protegidos en el interior de su visor, creando la ilusión de unos ojos inhumanos y proporcionándole un aspecto entre fantasmal y robótico".

PECHO

"Arkham Knight conoce el profundo impacto que los eventos de *Arkham Asylum* y *Arkham City* han tenido en Batman, y apropiándose del logo del héroe lo pone en desventaja. El diseño angular del pecho estuvo influido por la forma de A del logo de *Batman: Arkham Asylum*, pero también está diseñado para evitar el agarre del gancho de Batman".

GUANTES

"Los materiales están basados en el diseño de los aviones de combate: resistentes, no reflejan la luz y son totalmente intimidatorios. El conocimiento de Batman por parte de Arkham Knight influye en su estilo de lucha, y por eso sus guantes hacen una función similar a los del Caballero Oscuro: repeler proyectiles y ataques con arma blanca sin ser demasiado aparatosos".

LAS OREJAS

"Las orejas tienen dos propósitos: por un lado son transmisores de las órdenes de Arkham Knight a sus tropas y drones en el campo de batalla. Segundo, son el principal ataque psicológico hacia Batman: aunque son mucho más pequeñas y rectas que las del Caballero Oscuro (para que sean más prácticas en combate), son una abierta burla hacia Batman y hacia todo lo que este representa".

Arkham Knight es uno de los villanos centrales. Es como un reflejo oscuro de Batman, y comanda una fuerza militar que ha tomado control de Gotham City. Parece saberlo todo sobre Batman: sus tácticas, gadgets y debilidades. Ha usado sus conocimientos para crear una identidad que se burla del Caballero Oscuro y genera una impactante figura en el campo de batalla que alienta a su armada y aterroriza a sus enemigos.

CAMUFLAJE

"Para crear la imagen de este líder militar invadiendo el espacio urbano, diseñamos el camuflaje rojo de Arkham Knight para hacerlo identificable para sus propias tropas, pero también para que tomara ventaja del aspecto nocturno de Gotham City: los grises oscuros con toques de rojo le permiten permanecer oculto en los tejados y callejones de la ciudad. El material oscuro de sus brazos refleja la luz y es parte de su camuflaje".

EL CINTURÓN

"Arkham Knight es un comandante militar; también es un guerrero resolutivo y lleno de inventiva, como Batman. Su cinturón de gadgets está diseñado para enfrentamientos personales, y refleja lo agresivo de su comportamiento: lo lleva colgando bajo, en contraste con el estilo más utilitario de Batman. Él piensa que tiene mucha más clase que su enemigo, en definitiva".



“En los dos o tres años que no estuve prestándole atención a la industria, pasó de un erizo azul corriendo a un Bond recreado totalmente en 3D”

HUW BEYNON, JEFE GLOBAL DE PRODUCTO, DEEP SILVER

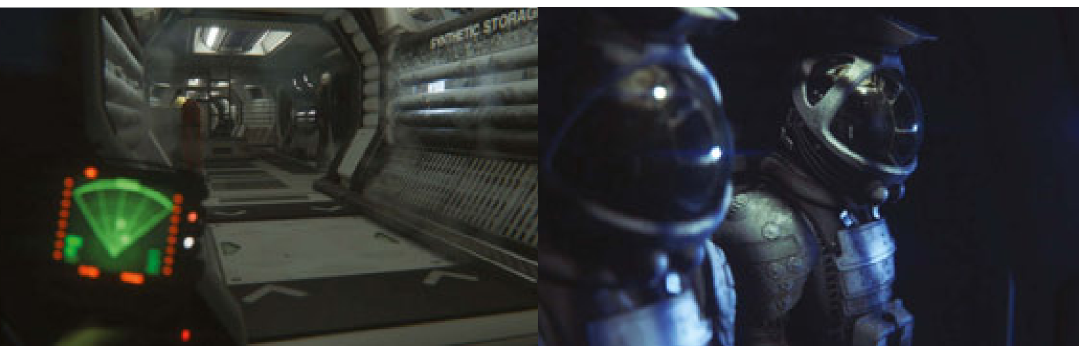


POR QUÉ ♥...

GoldenEye 007

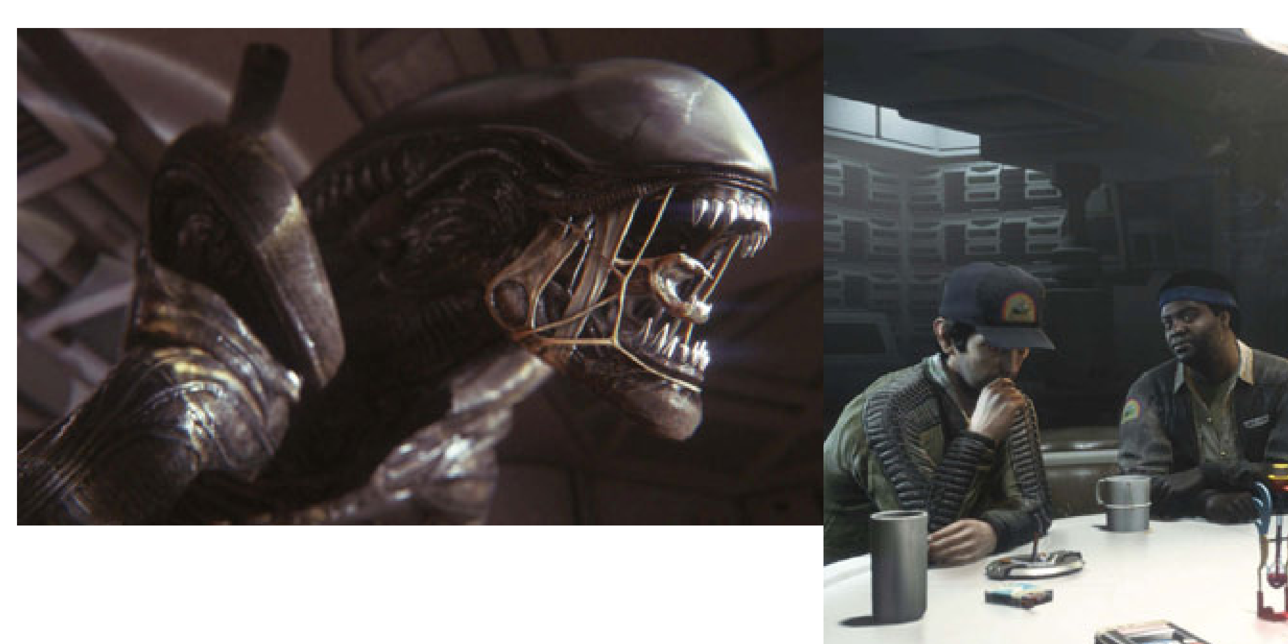
HUW BEYNON, JEFE GLOBAL DE PRODUCTO, DEEP SILVER

“El juego que más me ha influido en mi vida es GoldenEye. Alguien me lo enseñó y me di cuenta de que, en los dos o tres años que no estuve prestándole atención a la industria, pasó de un erizo azul que corría a un Bond en 3D, subiendo a una torre de francotiradores, empuñando armas y con muchos objetivos. Fue increíble. Me hizo pensar que lo mismo sería divertido involucrarse en esto. Además, lo jugábamos en la univerisdad, en pantalla partida, en un monitor CRT enano de 14 pulgadas y con un divisor hecho de cartón que le pegábamos para que ninguno hiciera trampas en el multijugador. Fue realmente genial.”



ESE DLC CON SIGOURNEY WEAVER

QUEJARSE DE LOS DLC es la cosa más normal del mundo: han implantando una horrible moda de quitar contenidos al juego de lanzamiento para añadirlo posteriormente previo pago. Algo así va a pasar con *Alien: Isolation*, pero los hechos son mucho peores: el DLC sobre la película original, con voces del reparto, tres maneras de resolver la misión y todo eso que ha habréis leído por Internet viene incluido gratis para los que reserven el juego (otra moda horrible) y se lanzará posteriormente para todo el mundo. En fin, muy mal todo esto.



■ Arriba: El detalle con el que se han recreado la estética, los sonidos y los objetos del juego es enfermizo. Cualquier amante de lo analógico y lo retrofuturista encontrará un homenaje digno de un museo. Derecha: El diseño del xenomorfo es muy fiel al de la película, aunque en el videojuego es bien complicado fijarse porque te mata muy rápido.

Alien: Isolation

CONCEPTO ■ *Alien* siempre ha sido maltratada como franquicia en los videojuegos, pero parece que The Creative Assembly ha hecho los deberes y este será 'el' juego de *Alien*.

En el espacio, nadie puede oir cómo reservas un juego

Tras cinco horas con una versión preliminar de *Alien: Isolation*, no tenemos miedo de asegurar que es trata de un juego realmente fiel a la primera película de *Alien* y que refleja perfectamente unas sensaciones de miedo, tensión y debilidad. Ya no nos atrevemos a poner en duda el trabajo de The Creative Assembly, que se sumergieron en territorio inexplorado para ellos, más dados a la estrategia que al survival horror con tintes de ciencia ficción y con un nombre inmenso que podía caer encima de ellos y aplastarles como ha hecho con otros antes. Hay que decir que le han echado muchas narices y que nos han hecho sentir aterrados e indefensos más veces de los que nos gustaría reconocer abiertamente.

En esas horas del juego, apenas si exploramos una parte de la nave, una bahía médica, unos pasillos de transición y una parte pequeña de la zona de robots, todo ello en lo que parecía ser un solo capítulo del juego. No sabemos si esto significa que será muy largo o no, pero al menos pudimos ver ya por dónde van los tiros. Efectivamente, solo hay un alien, un xenomorfo, una única criatura que nos caza en todo momento y del que hay que huir y contra el que las pistolas, los cócteles molotov y el resto de objetos que Amanda Ripley, la hija de Ellen Ripley, puede construir con las piezas que recolecta por los parajes mecánicos, llenos de chirridos y de pasillos oscuros de la Sevastopool, la nave en la que parece que va a ambientarse todo el juego y que, por alguna razón que no se nos ha explicado, está totalmente patas arriba y su tripulación ha perdido el norte.

Su tripulación, por cierto, es numerosa y no está toda muerta, lo que es una novedad interesante. Aunque solo manejamos a Amanda, será posible interactuar con otros personajes e incluso combatir contra aquellos miembros que no están dispuestos a cooperar en la supervivencia. Sí, se puede usar una pistola para matar a una persona, pero no lo recomendamos: el ruido siempre llega a oídos del xenomorfo, que cargará igualmente contra los enemigos de Amanda que contra ella. También es posible hacer un disparo al aire para llamar al alien y que se despache con esos hombres que te impiden pasar, ¿pero de verdad haría eso una Ripley?

Además de humanos, hay ciborgs, cuya presencia es desconcertante de narices. No son tan sofisticados como los androides Ash o Bishop, pues se nota a la legua que no son humanos, pero su fuerza, oído y resistencia los hacen temibles cuando los pillas de malas: si te cuelas en un sitio donde no tienes permiso para estar, como hay que hacer para activar unas compuertas, prepárate para evitar al cíborg que la vigila, o acabará contigo rápidamente. Sin embargo, en otro momento, hay que interactuar con otro cíborg, ésta vez de forma correcta, y no se mostró violento, sino que nos ayudó a encontrar unas piezas para reparar una puerta por la que teníamos que seguir avanzando. Esto, por cierto, es algo que tuvimos que hacer varias veces, de un modo u otro, porque está claro que cuando algo se va a la mierda en el universo de *Alien*, lo hace siempre a lo grande.

Quizá esto es lo único que nos hizo sentir un poco de reparo con *Alien: Isolation*. No es repetitivo en absoluto, aunque se camuflen los diferentes puzles de encontrar una pieza o una llave para seguir avanzando; pero se acaban repitiendo muchos tramos porque el alien no solo te mata de un golpe, sino que es tremendamente inteligente a imprevisible: si esconderte debajo de la mesa te sirvió la primera vez, eso no significa que vaya a servirte de nuevo, incluso si has muerto y repites tu táctica en el mismo sitio. Esta impredecibilidad lleva a repetir muchas veces los tramos y, lo peor de todo, a acostumbrarse al bicho. Obviamente, una vez superado, la tensión y el miedo reaparecen, pero no podemos dejar de preguntarnos si, con más tiempo de juego, el terror al xenomorfo no se perderá completamente. Esperamos equivocarnos, porque este juego pinta fenomenal.

> "Era imprescindible hacer al alien una amenaza monolítica, siempre encima de ti. Hay que hacer que el jugador se sienta siempre rodeado"
>
> ALISTAIR HOPE DIRECTOR

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PC, PS3, PS4, XBO, 360
Origen: Reino Unido
Compañía: SEGA
Desarrollador: The Creative Assembly
Lanzamiento: 7 de octubre
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Es curioso que un estudio centrado en los juegos de estrategia esté desarrollando un título de Alien, pero la verdad es que The Creative Assembly ha hecho un trabajo magnífico y le han echado unas narices que nadie había tenido antes con esta franquicia.

Historial

Napoleon: Total War
2010 [PC]
Shogun: Total War
2000 [PC]
Shadow of the Beast
1991 [FM Towns]

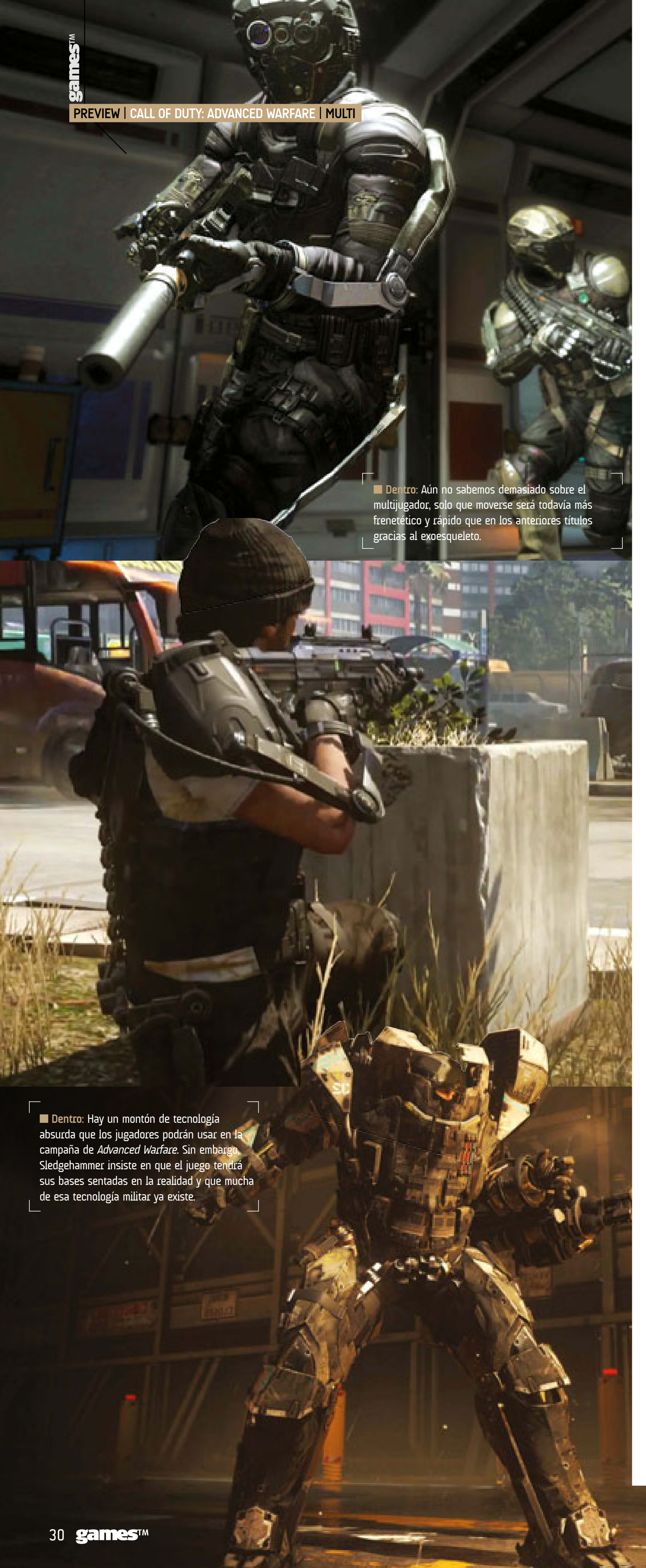
Apogeo

La tensión generada entre las pisada del Alien, los sonidos del detector de movimiento y el rechinar de la nave... Todo es una cumbre del diseño de sonido en los videojuegos.





■ Izquierda: Los actores de *Alien: El Octavo Pasajero* han participado en el DLC sobre la película. Esperamos que el resultado esté a la altura



Dentro: Aún no sabemos demasiado sobre el multijugador, solo que moverse será todavía más frenético y rápido que en los anteriores títulos gracias al exoesqueleto.

Dentro: Hay un montón de tecnología absurda que los jugadores podrán usar en la campaña de *Advanced Warfare*. Sin embargo, Sledgehammer insiste en que el juego tendrá sus bases sentadas en la realidad y que mucha de esa tecnología militar ya existe.

Call Of Duty: Advanced Warfare

CONCEPTO ■ El primer *COD* en hacer uso del ciclo de desarrollo de tres años es un nueva entrega, futurista y quiere rejuvenecer los shooters militaristas.

Hablamos con los desarrolladores del primer Call of Duty de nueva generación

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS3, PS4, 360, One
Origen: EEUU
Compañía: Activision
Desarrollador: Sledgehammer Games
Lanzamiento: 4 de noviembre
Jugadores: 1-Por confirmar

Perfil de la saga

Los fans de Michael Bay tienen un equivalente en el videojuego que se llama *Call Of Duty* y que lleva más de una década ahí. La culpa es de Infinity Ward, que hicieron el primer *Call Of Duty* de PC basado en la Segunda Guerra Mundial, y desde entonces se ha lanzado uno al año sin parar, hecho por ellos u otros estudios. Está escrito que el mundo acabará el año que no se lance un nuevo COD.

Historial

Call Of Duty: Ghosts **2013 [Multi]**
Call Of Duty: Black Ops **2011 [Multi]**
Call Of Duty 4: Modern Warfare **2008 [Multi]**
Call Of Duty **2003 [PC]**

Apogeo

Aunque la fórmula se ha refinado con cada entrega, está claro que *Modern Warfare* es de lejos el mejor y el más innovador. Puso las cosas muy difíciles a la competencia y marcó un camino a seguir para los FPS multijugador que aún hoy está ahí, sin ser realmente superado.

C*all Of Duty* siempre ha estado rodeado por el término 'revolución', intentando acallar a los detractores y potenciar las ventas a la vez para que Activision no se viniera abajo y su imperio durara mil años. Sin embargo, viendo el ruido que está haciendo la nueva entrega realizada por Sledgehammer Games, quizá esta vez esas afirmaciones sean un poquito más ciertas. Para intentar corroborarlas, hemos hablado con Bret Robbins, director creativo de *Call Of Duty: Advanced Warfare*.

En lo que a gráficos se refiere, en el segundo año de las nuevas consolas, ¿cuánta diferencia hay entre *Advanced Warfare* y *Ghosts*?
Creo que la gran diferencia es que *Advanced Warfare* es el primer *Call Of Duty* desarrollado pensando primero en la nueva generación. En Sledgehammer Games hemos asumido este primer esfuerzo, de modo que todos nuestros recursos y toda nuestra tecnología ha sido creada para sacar la potencia a las nuevas consolas. Eso supone un gran salto en la fidelidad.

¿Cuánta importancia habéis dado a la tecnología facial? Aquí es donde más notamos la diferencia entre *Ghosts* y *Advanced Warfare*.
Ha sido algo grande para nosotros, y la decisión de realizar caras mucho más realistas se tomó al comienzo del desarrollo. En lo narrativo, hemos introducido muchos personajes que queremos que sean memorables, así que hacer sus caras bien es importante. Hemos usado captura de movimiento, de modo que cuando se captura la escena, también se está grabando la cara y la voz. Es una actuación completa.

Usamos lo que se llama Blend Shapes en la cara, que da una mayor fidelidad a toda la musculatura. Empleamos también mapas de arrugas y demás estándares, aunque lo nuestro ahora mismo es la última tecnología en este área, y los resultados han sido más que satisfactorios en todo momento.

> "Un montón de la tecnología armamentística del juego ya estaba inventada, pero no lo sabíamos"
> BRET ROBBINS, SLEDGEHAMMER GAMES

Hemos visto una sección de sigilo que nos recuerda bastante a la del traje de camuflaje de *Call of Duty 4*. ¿Cuánto os habéis inspirado en los juegos anteriores, y cuánto es invención propia del estudio?

Nos hemos inspirado en un montón de cosas, no solo en la franquicia, sino también en otros videojuegos, en el cine y en la televisión. Nunca nos fijamos en otra cosa y decimos "eh, tenemos que hacer justo eso". Nosotros tenemos una idea para el juego y nos decimos "Vale, esta es la idea, ¿cómo se ha hecho anteriormente? ¿Dónde se ha hecho? ¿Podemos hacerlo mejor?" Todo aparte de ideas originales que vamos puliendo con mucho esfuerzo. Tenemos muchas escenas que son una auténtica locura, y nos hemos dado cuenta de que un montón de la tecnología que hemos hecho existe hoy en día. Para el exoesqueleto, por ejemplo, hemos visto un montón de artículos sobre tecnología para parapléjicos y sobre exoesqueletos militares que pueden levantar un montón de peso. Mucha de la tecnología del juego resulta que ya estaba inventada, pero nosotros no lo sabíamos.

¿Os ha permitido el exoesqueleto romper con algunas de las convenciones más comunes del ADN de la saga *Call Of Duty*?

Creo que sí lo ha hecho. Ahora somos realmente capaces de hacer nuevos movimientos con el mando, como la esquiva, el deslizamiento por el suelo, los movimientos en cadena que pueden realizarse y todo eso. Cuando hablamos de mecánicas novedosas, yo siempre estoy buscando nuevas maneras de meter algo distinto en el juego, y esto nos dio la oportunidad de crear un supersoldado realista. También ha sido un desafío, pues no queríamos pasarnos mucho. No es Iron Man, no es un superhéroe. Aún es un soldado, de modo que has de tener cuidado.

¿El protagonista del juego es mudo? Si es así, ¿cómo os ha afectado esto a la hora de escribir un guión atractivo y dentro de la saga?

Es siempre una dura decisión. He trabajado en muchos juegos y esto ha estado presente siempre: que si tiene que hablar, que si no... Fuí el director creativo en *Dead Space 1* y decidimos que no queríamos que Isaac hablara. Es una lucha entre la inmersión y la historia. Es probable que tener un protagonista que hable ayude a hacer que la historia avance, pero también puede romper la inmersión. Nosotros hemos intentado preservar ambas vertientes en nuestro personaje. Durante las escenas de vídeo, Mitchell sí que habla, pues es el momento importante, pero en el resto, apostamos por la inmersión. Esto no evita que sea un personaje real con un arco narrativo muy concreto y todo eso. Creo que es un personaje muy interesante y que Troy Baker ha sabido interpretar realmente bien. Ha hecho un trabajo estupendo y ha estado implicado en todo momento con nosotros.



■ Dentro: Sledgehammer está desarrollando *Advanced Warfare* solo para PC, PlayStation 4 y Xbox One. Las versiones de PlayStation 3 y Xbox 360 han recaído sobre High Moon Studios y ya está confirmado que esta entrega no llegará a Wii U en ningún momento.

■ Dentro: Kevin Spacey hace su papel de Frank Underwood, cambiando la política por la estrategia de una corporación militar privada.

■ Dentro: Ciertamente, el uso del exoesqueleto y de otras armas futuristas hacen interesante a *Advanced Warfare*, para nuestra sorpresa.

Abajo: Los enemigos normales tienen habilidades especiales. Un personaje puede volverse invisible y aproximarse sin ser detectado. **Derecha:** Cada uno de los héroes posee un conjunto específico de habilidades que pueden usarse en la batalla. Si los diversos miembros del equipo utilizan de forma efectiva todos estos recursos, teóricamente tendrían que hacerse con la victoria.

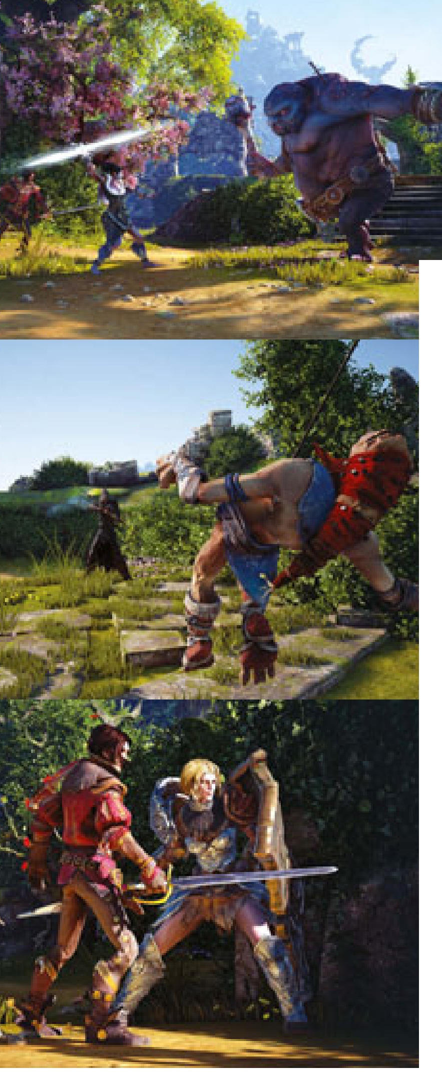


DE VUELTA A LAS RAÍCES

AUNQUE CON *Legends* se han producido cambios bastante drásticos en la fórmula de *Fable*, ello tampoco significa que Lionhead haya dado la espalda por completo al pasado de la serie. Varios elementos de la trilogía que se ha editado hasta la fecha vuelven a aparecer. De hecho, el estudio recalca que las interacciones seguirán siendo una parte importante del juego: por ejemplo, los lugares de la ciudad por los que puedes adentrarte para hacer maldades contra sus habitantes. Y, aunque *Legends* sea una versión multijugador de la serie, los elementos de juego de rol como la coraza y el botín resultarán esenciales, y los desafíos principales vendrán acompañados de historias secundarias.



Arriba: El jugador dispondrá de varias opciones personalizables, y no cabe duda de que en uno u otro momento intervendrán también los pollos.



Fable: Legends



CONCEPTO ■ Título multijugador derivado de *Fable* que prescinde de acompañantes caninos y los sustituye por miembros del partido heroicos, transformando la serie en un juego de acción en tercera persona.

Repetir la historia

F*able* ha sido una serie caracterizada por promesas que no se han cumplido. Ello podría hacer pensar en Peter Molyneux, que durante tiempo fue portavoz de la franquicia y expresó nobles previsiones que carecían de fundamento, aunque tampoco cuesta mucho ver en los propios juegos cuántas posibilidades de cumplirse tiene una promesa. El último capítulo de *Fable III* lo ilustra perfectamente con su división del reino en protector implacable y santo benevolente.

Pero, aunque cierres un orfanato para destinar los fondos a la formación de un ejército, nunca llegas a ser tan malvado como el juego te induciría a pensar. Albión se ha basado desde siempre en la creación de héroes. "Nunca te dejamos ser tan malo como podrías ser", reconoce Lewis Brundish, diseñador de *Fable Legends*. "En los juegos anteriores eres un héroe que va a salvar el mundo de una u otra manera; puede que caigan unas cuantas personas, pero lo salvará. *Fable Legends* nos permite llevar las cosas más lejos desde un punto de vista creativo".

/// El resultado es una serie de personajes más simple en *Fable Legends*, la excursión multijugador de Lionhead en la franquicia exclusiva de Microsoft: o eres uno de los cuatro miembros de la pandilla de *Legends* que se proponen librar de todo mal el bosque circundante, o eres el malo que trata de invadir tan noble tierra. Aquí no hay medias tintas: o eres bueno, o malo. "En anteriores juegos de *Fable* incluimos la idea del bien y el mal", dice Brundish, "pero el héroe recorre un itinerario. El personaje se topa con las mismas vicisitudes narrativas, pero las percibe a través de una óptica buena o mala. En cambio, esta vez hay una división clara entre las dos historias, y el villano también tiene su propia peripecia. Se trata de una historia que se desarrolla paralelamente a la de los héroes y es vista desde otro prisma".

"Cuando empieza la cruzada, se pone en conocimiento de los héroes que el territorio está siendo invadido por horribles criaturas y se les plantea la gloriosa misión de echarlas fuera. Por su parte, al villano se le dice que su guarida está siendo atacada por el grupo de héroes y con ello surge el acuciante imperativo de repelerlos". Esto ofrece dos perspectivas distintas de la acción. Mientras los héroes tienen un juego de acción en tercera persona tradicional, masacrando bestias y trasgos a tutiplén, la facción "malvada" alternativa se enfrenta a una construcción de la acción más vertical, de arriba abajo. Por ejemplo, son capaces de colocar enemigos en el mapa y después idear estrategias de ataque.

"Parece un juego ETR, pero se parece un poco más a *Dungeon Keeper* y posee elementos de otros títulos", añade Brundish. "En un juego ETR tú tienes tus unidades y el enemigo las suyas, y cuando ambas se encuentran se produce un intercambio de estadísticas. Eso no se da en nuestro juego porque tu contrincante es un personaje de acción en tercera persona. No puede garantizarse el daño que producirá cualquiera de estas unidades: quizás la mejor de ellas no acierte ningún disparo y la peor consiga hacer algunos blancos. En lugar de basarse en las estadísticas, se orienta más bien hacia la táctica y la manipulación psicológica. Tienes que ser más astuto que los otros y atraparlos para lograr el mayor daño posible".

> "Nunca te dejamos ser tan malo como podrías llegar a ser"
> LEWIS BRUNDISH, LIONHEAD STUDIOS

Para el enemigo, eso significa controlar distintas unidades repartidas estratégicamente, pero de cara a los héroes supuso una remodelación completa del sistema de combate de la franquicia. "Queríamos que estuviera basado en clases, y la verdad es que ello nos permite expandir en gran medida los tipos de combate", señala Brundish.

"En anteriores *Fable*, cada estilo de personaje tenía un botón propio. Pero ahora cada uno de ellos ocupa todo el controlador, porque hemos asignado un héroe entero a cada uno. Esto hace que los combates puedan resultar mucho más profundos y contener más matices, lo que enriquece el juego".

Por lo que hemos podido jugar, está claro que *Fable Legends* es capaz de mantener una promesa: la de ser distinto a todas las entregas anteriores de *Fable*.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Xbox One
Origen: Reino Unido
Compañía: Microsoft
Desarrollador: Lionhead Studios
Lanzamiento: Por confirmar, 2015
Género: Acción/aventura
Jugadores: 1-5

Desarrollador

Cofundada por Peter Molyneux, la empresa Lionhead Studios ha estado estrechamente asociada con Microsoft desde que inició su andadura en 1996, y al final fue adquirida por esta última en 2006. Con tres franquicias a su nombre, el estudio prosigue el trabajo de Molyneux después de que éste abandonara la compañía, creando títulos de *Fable*.

Historial

Fable III
2010 [PC, Xbox 360]
The Movies
2005 [PC]
Fable
2004 [Xbox]
Black & White
2001 [PC]

Apogeo

El estudio se ha ocupado de *Fable* durante los últimos años, pero su debut *Black & White* continúa siendo un juego innovador, emocionante y único.

Super Smash Bros.

CONCEPTO ■ Las mascotas de Nintendo son tan numerosas que pueden organizar una batalla campal ellas solitas.

La salvación de Wii U, Parte IV

Masahiro Sakurai no muestra cansancio alguno. Para ser un hombre que lleva veinte años rodeado de mascotas de Nintendo (principalmente, de una con forma de bola de chicle), su entusiasmo por las franquicias que ha creado nunca se ha reducido.

Tras jugar ya varias veces tanto a la versión de Wii U como a la de 3DS del nuevo *Super Smash Bros.* en los últimos meses, estamos realmente entusiasmados con esta entrega. Aún tenemos que comprobar los diferentes retoques y las necesarias novedades aún por revelar en el juego de lucha más completo que jamás han hecho en Nintendo, pero incluso sin haberlo jugado en su estado más refinado, está claro que Sakurai ha vuelto a dar con la clave de la diversión.

El hecho de que contenga la plantilla más grande hasta el momento no debería hacer menor el mérito de Sakurai. Aunque lamentaremos la pérdida de Solid Snake (aunque siempre es posible que la creación de Kojima regrese), la inclusión de Mega Man, Pac-Man y Little Mac entre los luchadores no solo lo convierte en el plantel más variado, sino uno también diseñado con gracia y estilo. Desde los jefes que invaden las pantallas hasta los Amiibo que permiten utilizar personajes personalizables, si no es el mejor *Smash Bros.* jamás hecho, al menos será el más ambicioso y completo.

Y, obviamente, eso no puede ser algo malo. Caray, si el juego sale mal nos pegamos un tiro. Considerando que la saga nació con Mario y Link pegándose en pantallas medio vacías y que ha madurado hasta incluir muchos personajes, estilos de combate y generar una comunidad enorme de fans, mientras Sakurai esté a cargo, seguiremos confiando en esta saga.

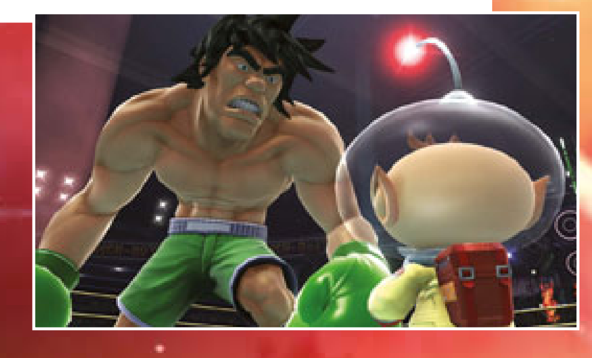


BATALLA PORTÁTIL

■ LA PRIMERA de las dos versiones del juego en lanzarse al mercado, la de 3DS, es la que más problemas va a tener para convencer a los fanáticos de *Smash Bros.* de que el juego puede adaptarse a un sistema portátil. Ya ha demostrado haber conseguido buen dinamismo y la responsividad de 3DS, aún queda por ver cómo funciona a largo plazo. La pantalla de la 3DS original es enana, lo que puede hacer difícil seguir el movimiento, y los botones son más pequeños. Si vas a jugarlo en 3DS, casi mejor que tengas una XL o vas a pasarlas canutas.

MEJOR. PERSONAJE. EVER.

■ TRAS PROBAR los últimos personajes añadidos, podemos asegurar que Little Mac es uno de los más capaces jamás introducidos en la saga. Es muy rápido y tiene una fuerza inmensa, además de que si se rellena su barra de poder, puede hacer un KO de un solo golpe. Va a ser uno de los favoritos desde el primer día.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: 3DS, Wii U
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Bandai Namco, Sora
Lanzamiento: 3 de octubre (3DS) Finales de 2014 (Wii U)
Género: Orgía nintendera
Jugadores: 1-4

Perfi del desarrollador

Fundado en 2005 por el exmiembro de HAL Labs Masahiro Sakurai, este estudio japonés se fundó como una agencia para buscar trabajos al propio Sakurai. Sora y Sakurai andan ahora mismo trabajando en la última iteración de *Super Smash Bros.* en colaboración con Bandai Namco. Raro, sí, pero la cosa marcha muy bien.

Apogeo

Hablamos de *Super Smash Bros.*, una serie que por sí misma es un punto álgido del mundo de los videojuegos, ¿cómo destacar una sola cosa de él? Solo podemos decir que *Super Smash Bros. Brawl* es un hito de la humanidad.

Historial

Super Smash Bros.
2014 [3DS, Wii U]
Kid Icarus: Uprising
2012 [3DS]
Super Smash Bros. Brawl
2008 [Wii]
Meteos
2005 [Nintendo DS]

HOMENAJES COMO DIOS MANDA

UNA DE las mejores cualidades de Sakurai es su capacidad para crear escenarios dinámicos continuamente y usando conceptos de los personajes del juego. El Castillo de Wily de *Mega Man 2* libera al engendro amarillo de dicho juego durante la batalla, dañando a todo el mundo y pudiendo dar la vuelta al combate en un momento. Es una novedad interesante que hace que nos preguntemos qué ases se guarda el japonés bajo la manga.

HAZLO TÚ MISMO

SI EN en previos juegos de la saga *Smash* podías personalizar escenarios, en el de 3DS y Wii U se podrán crear personajes propios por primerísima vez. Esto no pasa solamente con los Mii Fighters, sino también con los personajes convencionales: será posible retocar un poco a Mario o Link eligiendo determinados movimientos para hacer el personaje más tuyo. Sin embargo, solo puedes usar estos cambios cuando combates con amigos, con el modo campaña tendrás que usar el normal.

"El desarrollador accede a ese horror intrínseco asociado con las profundidades oscuras, que conduce inevitablemente a algunos encuentros terroríficos con las almas de los malditos"

Fatal Frame

■ No sería una historia de terror si no tuviese una protagonista que se asusta fácilmente. Por suerte, ésta es más hábil que sus contrapartidas del cine y también desempeña un papel activo en los acontecimientos.

CONCEPTO ■ Una aterrorizada estudiante y sus amigas efectúan un viaje a una montaña habitada por las almas de los muertos, con una cámara de película y su ingenio como única protección.

O, en japonés, *Fatal Frame: The Black Haired Shrine Maiden*

Las historias de terror japonesas tienden a concentrarse en lo sobrenatural y lo natural mucho más que las narraciones occidentales, que siguen desarrollándose en lugares aislados, hospitales mentales y entornos urbanos. Japón tiende más bien hacia el misterio natural: los bosques húmedos que pueblan su parte continental, las montañas que dominan sus horizontes y los lugares en los que permanecen atrapados espíritus varios. La tecnología y el estilo de vida moderno no pueden proteger a las personas de los antiguos espíritus que pueblan la mitología nipona, y esta vulnerabilidad influye ampliamente en el género de terror japonés. Ello hace que surjan juegos de terror de supervivencia que también emplean dichos elementos naturales.

Mencionamos este tema porque el *Fatal Frame* para Wii U también se concentrará mucho en el agua, tanto gráfica como narrativamente. Además permitirá a dicha consola demostrar sus prestaciones 1080p con 60 fps, de las que por el momento se han beneficiado pocos títutlos. Y, como ilustran las capturas de esta página, los efectos relacionados con el agua tienen un aspecto increíble. Asimismo, permite al desarrollador acceder a ese horror intrínseco asociado con las profundidades oscuras, que conduce inevitablemente a algunos encuentros terroríficos con las almas de los malditos.

Creemos que "la mujer morena del santuario" a la que alude el título es el personaje Yuuri Kozukata, una misteriosa joven que posee el don (o la maldición) de poder ver las almas de los que han hecho el tránsito al mundo de los muertos. Mientras explora la verdadera magnitud de su poder, Yuuri descubre que es capaz de rescatar las almas de las personas si va al monte Hikamiyama a cierta hora del día, ya que allí las ánimas pueden ser guiadas a través de la barrera que separa a vivos y muertos (algo muy parecido a la historia de Orfeo y Eurídice en la mitología griega). Este es el argumento de lo que según Koei Tecmo va a ser el mejor juego de *Fatal Frame*, que previsiblemente nos llevará una y otra vez a la cima del monte Hikamiyama y hará que encontremos todo tipo de moradores de las aguas. Los jugadores pueden captar fantasmas con una cámara incluida en el juego, y toda la acción se ve complementada con diverso contenido multimedia como una película de acción en directo, una novela y un *manga*.

Se trata de un proyecto inédito hasta ahora en la serie, y nos hace pensar que Koei Tecmo ha invertido mucho más tiempo y esfuerzo en el ritmo y el desarrollo de la historia que en anteriores entregas... lo cual conducirá con suerte a un producto final que, además de estar bien realizado gráficamente, poseerá una narrativa sólida y terrorífica.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japón
Distribuidor: Nintendo
Desarrollador: Koei Tecmo
Lanzamiento: 27 septiembre (Japón)
Género: Terror/supervivencia
Jugadores: 1

Perfil desarrollador

A pesar de originarse en Japón, el desarrollador y editor Tecmo se ha disuelto técnicamente en este país y ahora opera como Koei Tecmo desde sedes en Europa, América y Canadá.

Historial

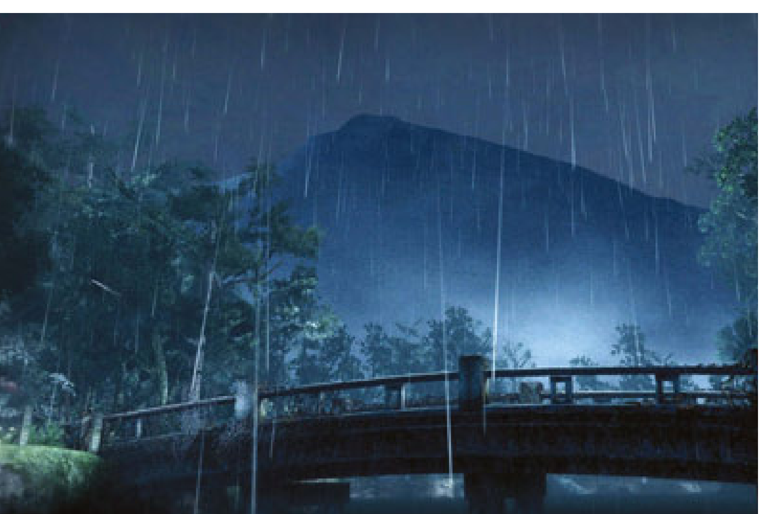
Ninja Gaiden II
Xbox 360 [2008]
Fatal Frame IIII: The Tormented
PS2 [2005]
Monster Rancher
PlayStation [1997]
Dynasty Warriors
PlayStation [1997]

Apogeo

Monster Rancher parece de entrada simple. Usa CD u otros discos del juego en tu PlayStation y obtén nuevos monstruos dentro del juego.



■ Derecha: Puente sobre aguas turbulentas... Seguramente habrá alrededor de 80 cadáveres hinchados entrechocando unos con otros en la superficie.





■ Derecha: Las impresionantes imágenes del juego son cosa de CryEngine. El realismo no siempre nos gusta en los juegos, pero *Rapture* parece estar adoptando una vía bastante válida.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS4
Origen: Reino Unido
Distribuidor: SCEE
Desarrollador: The Chinese Room
Lanzamiento: Finales de 2014
Género: Ficción interactiva
Jugadores: 1

Perfil desarrollador

The Chinese Room obtuvo un éxito de crítica cuando lanzó *Dear Esther*, que originalmente era una adaptación de *Half-Life 2* cambiada para convertirse en un producto propio. Esta compañía posee la reputación de ser uno de los desarrolladores independientes más cerebrales gracias a su personal.

Historial

Amnesia: A Machine For Pigs **2013 [PC]**
Dear Esther **2012 [PC]**
Korsakovia **2009 [PC]**

Apogeo

Dear Esther fue una bocanada de aire fresco para la industria, ya que tuvo la virtud de introducir la ficción narrativa a un público nuevo. De hecho, su diseminación adquirió unos tintes que podrían definirse como virales: una evolución orgánica por medio del boca a boca y las buenas críticas, que al final estableció a The Chinese Room como uno de los maestros de la ficción interactiva.

Everybody's Gone To The Rapture

CONCEPTO ■ La mejor forma de describir este juego es señalar que escenifica la antigua fantasía humana de, por uno u otro motivo, ser la última persona sobre la Tierra.

Un billete personal para el fin del mundo

Muchos de nosotros fantaseamos con el apocalipsis, que en realidad es una preocupación muy moderna. Mientras el antiguo género literario gótico giraba en torno al progreso, el ocultismo y el miedo a la liberación sexual, la inquietud se basa hoy día en la idea del fin del mundo. Es el miedo a lo desconocido, llevado a su conclusión radical.

El simulador de apocalipsis del desarrollador The Chinese Room está ambientado en 1984 y lanza al jugador en un viaje en primera persona a través de una campiña rural desolada, que evoca el apocalipsis británico de John Christopher en *The Death Of Grass*. No obstante, el juego resulta mucho más sutil que la incursión sermoneadora de Christopher en la ciencia ficción. El mundo de *Rapture* no es lineal: el jugador es libre de explayarse en ciertas áreas o recorrer el juego con la rapidez o minuciosidad que quiera, atravesando agujeros de gusano al tiempo que recompone la oscura historia de esta pequeña ciudad.

La decisión de ambientar el juego en 1984 va más allá de la mera referencia a la clásica novela de Orwell, ya que el guionista del juego, Dan Pinchbeck, señala que obedece al propósito de incorporar en él una sensación de aislamiento y soledad mediante la estrategia de mantener al jugador lejos de fuentes de información fácilmente accesibles y hacer que los sucesos que acontecen sean más relevantes para él.

Las conversaciones con una de las cinco entidades de inteligencia artificial se producirán una vez, como en la vida real. En el fondo, *Rapture* es un juego de misterio que obliga al jugador a descubrir por qué se ha producido el apocalipsis y qué repercusiones tendrá para el mundo. Parece haber sido construido con un abordaje similar al de elegir tus propios libros de aventura que era tan famoso en los años ochenta; en función de la época y el lugar a los que vayas, algunos matices de la historia pueden cambiar, abriendo unos caminos y cerrando otros.

Escuchar a otras personas e implicarse en sus historias individuales es crucial para descubrir las laberínticas vías narrativas que se esconden bajo la tranquila superficie del juego. The Chinese Room ya ha realizado esto de una manera física el con el DualShock 4: al "apuntar" el controlador en cierta dirección, es posible "sintonizar" varias fuentes sonoras repartidas por el mundo y obtener más datos sobre la misteriosa calamidad que está viviendo el jugador. *Everybody's Gone To The Rapture* promete ser algo único para la PS4: una refinada experiencia lúdica que trata de desafiar nuestras ideas preconcebidas sobre lo que un juego tiene que ser en realidad.

■ Debajo: En un momento dado del transcurso del juego, entras en una casa y te enteras de una pelea a través de una curiosa brecha temporal.



"Para nosotros, el único fracaso es que al jugador no le guste"

DAN PINCHBECK, FUNDADOR Y DIRECTOR CREATIVO, THE CHINESE ROOM



1

2

Captain Toad: Treasure Tracker

CONCEPTO ■ Nintendo quiere rentabilizar su maestría en la plataforma 3D para introducir una nueva serie dedicada a Toad, el sempiterno personaje de *Super Mario*.

Un tipo muy divertido

En *Super Mario 3D World* **nos encantó la posibilidad de jugar como el Capitán Toad.** Su aparición en el juego fue breve, pero al mismo tiempo animaba mucho el ritmo y también suponía un estimulante cambio. La popularidad de los seis minitítulos *3D World* impulsó a Nintendo a replantearse a nuestro hombre-champiñón favorito y a ofrecerle su propio juego independiente, casi 30 años después de su aparición inicial en *Super Mario Bros.* Se hace raro pensar que Toad lleva mucho tiempo actuando entre bastidores, pero sin embargo solo ha alcanzado un estatus de culto después de adquirir el traje de Capitán Toad en *Super Mario Galaxy* (su equipo de espeleólogo quizás haga que resalte más que antes en la mente de los jugadores). En cualquier caso, sea lo que sea lo que haya contribuido a esta mayor apreciación del personaje, nosotros no podemos más que congratularnos de ello y desear que dure.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japón
Distribuidor: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: Finales 2014
Jugadores: 1

Perfil desarrollador

Nintendo no necesita ninguna presentación. Surgió a finales del siglo XIX como fabricante de naipes, y podría decirse que en gran medida es responsable de convertir los videojuegos en lo que son hoy. Entre hardware y software, Nintendo ha dado forma a esta industria tal y como la conocemos.

Historial

Super Mario Galaxy **2007 [Wii]**
Starfox **1993 [SNES]**
The Legend Of Zelda **1986 [NES]**

Apogeo

Hay demasiados para elegir, pero es ineludible hablar de la influencia de *Super Mario Bros.*, que transformó la manera en que los estudios desarrollaban los juegos.

1 TOAD ES COMO EL INDIANA JONES DEL UNIVERSO DE MARIO

TOAD SE TOMA muy en serio su nuevo papel de espeleólogo. El jugador tiene que guiar a su pequeño protagonista a través de una serie de laberintos en miniatura e intrincadas islas flotantes, y para llevar a buen puerto esta labor tiene que recoger diversos tesoros que poseen un gran valor tanto económico como místico. Las islas citadas se encuentran todas suspendidas en el aire y no tienen las propiedades gravitatorias que cabría esperar en un juego de plataforma, ya que es posible distorsionarlas y girarlas a voluntad (lo cual añade una nueva dimensión a este tipo de títulos).



3



4



5

"Se parece un poco a *Kula World* en la PSone, y resulta muy prometedor para el género de plataforma"

2 TOAD NO ES MUY HÁBIL CON LOS VEHÍCULOS MOTORIZADOS

POR DESGRACIA, TOAD no posee la capacidad de utilizar camionetas como Mario o Luigi. Tanto si ello se debe a la falta de suficiente masa corporal como a la imposibilidad de comprender el funcionamiento de tales herramientas (no olvidemos que, a fin de cuentas, no es más que un pequeño hombre-champiñón), lo cierto es que Toad ha encontrado otras formas de suprimir a sus enemigos, y entre este arsenal de técnicas de supervivencia destaca a todas luces el lanzamiento de nabos.

3 LAS CAÍDAS OCUPARÁN UNA GRAN PARTE DE TU TIEMPO

NO DE FORMA dolorosa, sino más bien utilizando el cuerpo como arma. Los vertiginosos niveles de rotación se prestan a una interesante mecánica gravitatoria que hay que dominar para moverse de una isla a otra, ya que Toad es incapaz de saltar. Puede caminar y trepar, pero *Captain Toad* ofrece una experiencia y un ritmo de juego mucho más lentos que otros títulos de la serie *Mario*. Se parece un poco a *Kula World* en la PSone, y resulta muy prometedor para el género.

4 *CAPTAIN TOAD* ES SUPERIOR A LA SUMA DE SUS PARTES

PROCEDIENDO DEL mismo editor y desarrollador que nos suministró *Super Mario Galaxy*, *Super Mario 3D World*, *Luigi's Mansion* y otros muchos títulos de plataforma innovadores y avanzados, no es nada raro que todos los elementos de *Captain Toad* parezcan de primera línea. Pero Nintendo también ha buscado inspiración para el juego fuera de su propio catálogo, y no pueden evitarse las comparaciones con *Fez*: la explotación de la mecánica 3D, los trucos de percepción, el protagonista almibarado en un mundo cubista... las influencias están claras.

5 COMBINA HÁBILMENTE LOS NIVELES

LA PRINCIPAL fórmula de *Captain Toad* gira en torno a paisajes reconocibles de *Mario* trasladados a nuevos universos 3D cúbicos, pero de vez en cuando el juego se descuelga también con detalles interesantes. Las peleas en las que tienes que saltar de una plataforma a otra al tiempo que evitas la lava y las secciones con vagonetas de mina son tan solo dos desviaciones de la fórmula principal que implementa el juego. La revisión del ritmo y la diversidad de elementos deberían evitar que se vuelva repetitivo (nuestro principal miedo con un título que en la práctica deriva de una conocida serie).



Dentro: Estas familiares caras han sido rediseñadas para adaptarse, supuestamente, a los gustos occidentales. Mejor no opinamos.

Dentro: Los enemigos parecen haber dado el salto a diseños de neon-punk, aunque aún es pronto para juzgarlos en este sentido.

Sonic Boom: Rise Of Lyric

CONCEPTO ■ Un reboot de la franquicia que ha sido concebido como el acompañante perfecto para una nueva serie de televisión.

Sonic lo intenta por enésima vez

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: EEUU
Compañía: Nintendo, SEGA
Desarrollador: Big Red Button Entertainment
Lanzamiento: 18 de noviembre de 2014
Jugadores: 1-4

Perfil del desarrollador

Big Red Button fue fundado por Bob Rafei, un veterano de Naughty Dog (que había trabajado más de 13 años para el desarrollador antes irse para fundar BRB en 2009). Más de una década dirigiendo de experiencia y un equipo con un equipo miembros importantes de Heavy Iron, Luxo Flax y High Impact Games suena bastante bien, aunque su visión de Sonic y sus amigos no haya gustado, en principio, a casi nadie. Pero ya conocéis el dicho: no se hace una tortilla sin romper unos cuantos huevos.

***Sonic Boom* es un proyecto bífido, con un lanzamiento casi conjunto en Wii U y 3DS y con un estudio y un estilo para cada uno.** Nos pusimos en contacto con Bob Rafei, CEO y director creativo de Big Red Button Entertainment para hablar sobre *Sonic Boom: Rise Of Lyric*, el juego de Wii U, para saber cómo se mezclará esto con la serie de TV y para conocer lo que quieren ofrecer a los fans más viejos de los *Sonic*...

La versión para Wii U parece más orientada al combate y la exploración que su compañero de 3DS, que es más clásico. ¿Qué estáis haciendo por la franquicia que no se haya hecho antes?

Estamos elevando la importancia de otros tres personajes para que lo sean tanto como Sonic en lugar de hacerlos meros subordinados o usar solo sus habilidades. También estamos construyendo sobre el canon para crear una aventura clásica pero épica centrada en el descubrimiento y la diversión a través de sus personalidades y el humor. Todo con el objetivo de resultar entretenido.

Ya somos conscientes de que *Sonic Boom* existe al margen del canon de los juegos clásicos de Sonic. ¿Podemos esperar algún tipo de "fan service" o guiños a niveles antiguos o de otros juegos?

¡Claro! Nos hemos fijado en el rico universo y la historia de *Sonic* y a partir de ahí empezamos a gravitar en torno a lo que mejor se adaptaba a nuestro objetivo de hacer una aventura épica. El Dr. Eggman era un personaje muy divertido a explorar y hemos creado una historia muy divertida en torno al villano del juego. Además, hemos podido recuperar dos personajes que gustan mucho a los fans.

> "Nos hemos fijado en el rico universo y la historia de Sonic, y a partir de ahí empezamos a dar vueltas alrededor de lo que mejor se adaptaba a nuestro objetivo de hacer una aventura épica"
>
> **BOB RAFEI** CEO Y DIRECTOR CREATIVO DE BIG RED BUTTON ENTERTAINMENT

¿Qué habéis hecho para mantener fresco el combate físico?

La personalidad de cada personaje (determinada por la historia, su pasado, la exploración y el combate) es uno de nuestros pilares. Hemos trabajado para asegurar suficiente profundidad como para que el jugador se exprese en el combate a través de movimientos adecuados a la personalidad del personaje. Sonic es rápido, Knuckles es muy fuerte, Amy es muy ágil y Tails tiene sus gadgets para atacar a distancia. Esto hace variada cada confrontación e impide que el sistema se repita, si bien todos comparten algunas cosas, como el uso del lazo de EnerBeam. El combate es una manera de distinguir a cada uno y que estuvo ahí desde el principio del desarrollo, si bien fue un desafío crear algo nuevo manteniendo intacto el legado de cada protagonista.

Se ha hablado mucho sobre el aspecto de vigoréxico de Knuckles. ¿Os habéis tomado bien los chistes que pulularon por Internet?

¡Absolutamente! Sabíamos que muchos iban a levantar la ceja cuando lo vieran. Fue una idea que presentamos a SEGA y al Sonic Team desde el principio del desarrollo porque pensamos que era una nueva forma de hacer reconocible a Knuckles y de hacerlo el más poderoso, sin duda, del equipo. Como diseñador de personajes, me parece importante crearlos con diferentes siluetas y estilos, especialmente si van a trabajar en equipo con otros. SEGA y Sonic Team pensaban del mismo modo y nos permitieron llevar a cabo las modificaciones necesarias. Viendo que la respuesta ha sido, al final, bastante positiva, creo que acertamos de lleno. Pienso que si no hubiéramos recibido una reacción tan fuerte, no habríamos hecho justicia a esta oportunidad única que nos ha brindado SEGA para hacer algo completamente distinto.

¿Ha habido comunicación entre el equipo de desarrollo de *Sonic Boom* y la comunidad de fans?

Mucha gente ha crecido con Sonic, de ahí que exista una conexión emocional con su pasado. Era importante para nosotros que, a la hora de desarrollar el juego, se respetara a sus fans y a la serie en sí, pero para hacer el trabajo que nos habían encargado, hemos tenido que explorar nuevas cosas, aprender y fallar para así encontrar el camino a seguir. Hemos analizado la esencia del canon y hemos actuado bajo la mirada crítica del Sonic Team, y hemos usado el desarrollo del propio juego como nuestra guía, que al final es lo mejor que puedes hacer como desarrollador. Nuestra misión no era replicar lo que el Sonic Team hace, sino buscar una experiencia diferente pero que sí esperarías de un juego de Sonic, pues el ADN sigue ahí presente y se mantiene fiel a un pasado que todos conocemos tan bien.



■ Dentro: Admirar todos el bigote del Dr Eggman (¿o era Robotnik?), renderizado a 1080p, 60 fps y hasta en 3D. La envidia de los hombres GQ y, con diferencia, lo mejor del videojuego por el momento.

■ Dentro: Cuando anunciaron *Sonic Boom*, Internet también hizo boom, especialmente con el aspecto de Knuckles, que se pasó un poquito con el bulkeo y las pesas.

Cuando los dos equipos se encuentran o el juego alcanza los últimos 30 segundos del tiempo de tres minutos, la intensidad de la lucha aumenta un poco.





VISIÓN JOVEN

EN *SPLATOON* TRABAJA un equipo de desarrollo júnior. El objetivo de asignar este juego a un equipo más pequeño y reciente es el de inyectar un poco de sangre fresca en el tradicional programa de edición de Nintendo. Y parece que funciona, porque *Splatoon* no se parece a ninguna otra oferta actual, ni editada ni pendiente de lanzamiento. Además, algo tan orientado al ámbito multijugador potenciará el aspecto social de la Wii U. El juego debería aparecer justo cuando *Super Smash Bros.* y *Mario Kart 8* empiecen a perder fuelle entre los más jóvenes el próximo año.

Arriba: Mientras casi todo el juego parece en parte Nintendo y en parte otra cosa, la pantalla de puntuación retiene ese aire orgullosamente japonés que la empresa ha establecido con tanto éxito.
Derecha: *Splatoon* es uno de los juegos más coloristas que hemos visto anunciados últimamente, y queda estupendo a 60 fps.



Splatoon

CONCEPTO ■ Salpicar con pintura es ni más ni menos el objetivo de este *shooter* en tercera persona de Nintendo en el que cada equipo debe esparcir más color que su rival.

Donde Billy el calamar pinta la ciudad de rojo...

Si nos fijamos en Nintendo y su extensa lista de juegos desarrollados por su estudio interno, sobre todo son los títulos de plataformas, los juegos para fiestas y los proyectos de tipo familiar los que tienden a sustituir la tradicional filosofía basada en los tiros. Pero, gracias a un valiente paso por parte de su estudio EAD, el desarrollador ha decidido recorrer una vía alternativa de disparos en tercera persona, pues en lugar de balas y rifles utilizas pistolas de agua llenas de pintura.

Todo ello se antoja en principio un poco extraño. *Splatoon* constituye una desviación del estilo tradicional de Nintendo, pero al mismo tiempo es una aventura bastante familiar. Se trata de un juego en el que el jugador tiene que pintar lanzando tinta la mayor parte posible del terreno en un reducido tiempo de tres minutos. El Wii U Gamepad nos permite echar un rápido vistazo al mapa para ver quién ha pintado cada territorio, y los compañeros de equipo pueden usarse como puntos de reaparición si un contrincante te supera (dejando salpicaduras de su tinta en tu zona como castigo por tu retirada).

Se avanza de dos maneras: en el suelo (donde puedes disparar y moverte lentamente por el terreno) y sobre la tinta, en forma de calamar (lo cual permite un avance más rápido cuando los enemigos no pueden ver tu posición). Moverse por la tinta también recarga el arma, así que nunca hay que encontrarse demasiado lejos de una reserva del propio color. Sobre la tinta no se puede disparar, aunque es posible subir por las paredes y atravesar rejas, y por eso normalmente conviene planificar estos desplazamientos en forma de cefalópodo. El terreno pintado por el enemigo también te ralentizará mucho cuando no estés escurriéndote por la tinta, cosa que te convertirá en presa fácil de cualquier otro jugador que se tope contigo.

La mecánica de disparo es algo imprecisa. Este no es un *shooter* en tercera persona al estilo de *Gears Of War*; no hay que realizar *headshots* ni cargarse a los enemigos, sino pintar el paisaje con tu propio color tanto como sea posible. Por eso, aunque los disparos parezcan imprecisos, reproducen la naturaleza líquida de los proyectiles lanzados, y en la práctica hacen que el juego resalte un poco frente a otros títulos de disparos en tercera persona. También es posible desbloquear bombas y bazucas como extras, ambos con un alcance lo bastante grande como para resultar muy útiles.

/// Todos estos elementos se combinan para crear un juego sorprendentemente táctico que requiere el trabajo en equipo para alzarse con la victoria. Si, por ejemplo, el equipo enemigo aplica una línea directa de pintura que lleva a tu base, necesitarás dos o tres aliados que te proporcionen fuego de cobertura e impidan que te veas acorralado (lo cual significa una muerte segura), mientras tú intentas cortar su retirada pintando sobre su línea de color. Por otro lado, si eres más pasivo y prefieres retirarte a cubrir de pintura tu propia mitad mientras tu equipo siembra el caos en la vanguardia, también tienes la opción de ocultarte a un lado y atacar a los rivales por sorpresa, pero en estos casos te arriesgas a quedar medio expuesto. Supone un cambio agradable frente al régimen de piedra-papel-tijera de tantos *shooters* en tercera persona, y ardemos en deseos de verlo explotado por jugadores astutos.

> "Salpica a tus enemigos y reclama tu territorio adoptando la forma de un calamar con el nuevo shooter de acción en tercera persona de Nintendo"
> NINTENDO

Nuestras impresiones prácticas del juego han demostrado sin duda que la incursión de Nintendo en el ámbito de las nuevas IP ha tenido un buen comienzo, aunque al mismo tiempo nos preguntamos por la longevidad de un título de disparos diseñado tan cuidadosamente de cara a la familia. Si *Splatoon* demuestra que puede ofrecer más que un par de juegos rápidos como *Plants Vs Zombies: Garden Warfare*, entonces tendrá impacto y se convertirá en otro de sus productos favoritos.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japón
Editor: Nintendo
Desarrollador: Nintendo EAD
Lanzamiento: Primavera 2015
Género: *Shooter* en 3ª persona
Jugadores: 1-8

Perfil desarrollador

Famoso por su catálogo de corte familiar, Nintendo sabe cómo ir sobre seguro y resultar innovador al mismo tiempo, utilizando normalmente una franquicia establecida como base sólida sobre la que construir nuevas ideas.

Historial

Mario Kart 8 **2014 [Wii U]**
Wii Sports Club **2013 [Wii U]**
Animal Crossing: New Leaf **2012 [3DS]**

Apogeo

Mario Kart 8 ha sido el mayor lanzamiento de Nintendo de los últimos años, y aumentó las ventas de Wii U. Algo nada raro, pues el juego retoma una fórmula probada.





■ Izquierda: Además de toda una serie de armas ofensivas, encontrarás abundante parafernalia relacionada con la pintura.

Como cabría esperar, el parecido de los jugadores es bastante bueno. Por desgracia, la tecnología de head-scanning no se ha usado con todos los jugadores de Primera División, de modo que quizás tengas que pasar sin ella.





SALTO GENERACIONAL

EL SALTO GENERACIONAL del pasado año pretendía sobre todo exhibir el nuevo motor y unos efectos gráficos nuevos. Sin embargo, este año la PS3 y la Xbox 360 están quedando en segundo plano frente a las versiones para PS4 y Xbox One. Características como las reacciones emotivas de los jugadores y la mejor inteligencia artificial de los porteros no se incluirán en las versiones de la anterior generación, debido a la falta de potencia. Éstas verán algunos cambios y las opciones de la versión central que puedan incorporarse, pero FIFA ha vuelto a avanzar en términos generales.

Arriba: La acción es mucho más rápida que en la versión para PS4 y Xbox One del pasado año, lo cual supone un cambio sumamente positivo. Derecha: EA Sports ha necesitado años para actualizar la inteligencia artificial de los porteros, así que los cambios principales ni siquiera se atisban en el horizonte.



FIFA 15

CONCEPTO ■ Si esperabas que se iba a reinventar la rueda, te aguarda un desengaño porque no estamos ante una remodelación total.

El fútbol se vuelve más temperamental, pero los porteros son más listos

Los porteros se han mantenido más o menos igual en todos los juegos de la serie FIFA que podemos recordar. Son un elemento fijo: efectivos, pero sin nada que pueda considerarse especial. Además son proclives a cometer fallos de vez en cuando y siguen teniendo un aire claramente robótico en un juego que cada vez se vuelve más realista. Junto a las emociones, la gran novedad de *FIFA 15* es un nuevo sistema de inteligencia artificial de porteros.

Preguntamos a Sebastián Enrique, productor de las versiones del juego para PS4 y Xbox One, qué riesgos suponía volver a escribir una posición tan clave. "Fue muy arriesgado", contestó. "Llevamos años viendo los mensajes del tipo 'arreglad los porteros' en los foros. El año pasado nos pusimos a trabajar en ello, aunque a la vez sabíamos que no iba a durar un año. Sin embargo, las nuevas consolas nos ofrecieron más posibilidades de lograr lo que queríamos".

Todo ello depende de la memoria y la potencia de procesamiento adicionales de la actual generación de consolas, que permiten cosas como una mejor toma de decisiones por parte del portero y la capacidad de cambiar de opinión al momento. En anteriores versiones, el guardameta solo contaba con la suficiente potencia como para tomar una decisión y ceñirse a ella. Pero ahora tiene la posibilidad de cambiar de idea y optar por hacer algo distinto (como retroceder para esperar que la pelota entre el área y entonces cogerla). De entrada parece poca cosa, pero supone un gran cambio.

"No sabíamos si iba a costarnos dos o tres años", dice Enrique. "El portero es un elemento muy difícil; probablemente sea lo más difícil en cuanto a inteligencia artificial, aparte de la posición de todo el equipo, porque se trata de un jugador fundamental. Si cometes un fallo con un defensa o un delantero, lo olvidas porque no es fundamental. Pero si el portero realiza algún fallo completamente garrafal... lo único que puedes hacer es tirar el controlador por la ventana, darle un puntapié a la consola y no volver a jugar nunca con ese juego".

Pero no son solo los porteros los que han recibido un tratamiento especial, ni tampoco la implicación emocional de la que ahora hacen gala los jugadores. No, este es un juego en el que cambios aparentemente pequeños como animaciones adicionales tienen una gran importancia. "La animación es un aspecto clave de cualquier título de deportes", señala Enrique. "Y, en los títulos de deportes, las animaciones significan mecánica de juego".

/// "Así que, cuanta mayor variedad de animaciones tengas, más puntos de contacto con la pelota podrás simular y mejor será la mecánica de juego creada a partir de ello". Ahora bien, al pronunciar estas palabras, Enrique reconocía que tampoco deben tomarse literalmente. "Lo que digo no es que por el hecho de contar con más animaciones vayas a tener una mejor mecánica (para eso hacen falta muchas cosas), sino que te otorga más flexibilidad para lograrlo. Tienes que hacer un buen uso de las animaciones disponibles y realizar cambios por algoritmos para aprovecharlas en mayor medida".

Al probar el juego en un estado tan temprano resulta difícil apreciar los cambios que producen en la experiencia estas mejoras en los porteros y las animaciones. Lo que sí puede verse es una animación más fluida y natural, que hace que no parezca tanto que el juego te está tomando el pelo cuando el portero falla, y también aproxima un poco más la serie a ese realismo completo al que sin duda aspira EA.

> "Lo que harás seguramente será tirar el controlador por la ventana y no volver a jugar nunca a ese juego"
>
> SEBASTIÁN ENRIQUE, EA SPORTS

No obstante, debemos decir una vez más que esta última entrega no supone la gran evolución que esperan algunas personas, sino que es un pequeño reajuste de la fórmula. Pero esa tampoco es la cuestión, ya que se han efectuado cambios que terminan produciendo un juego de fútbol mucho más homogéneo, justo y realista. Así pues, aunque *FIFA 15* no sea la revolución del balompié, gustará a los seguidores... y eso es todo lo que necesita esta serie.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Multi
Origen: Canadá
Editor: EA Sports
Desarrollador: EA Sports
Lanzamiento: 26 de septiembre
Género: Simulador de fútbol
Jugadores: 1-11

Perfil desarrollador

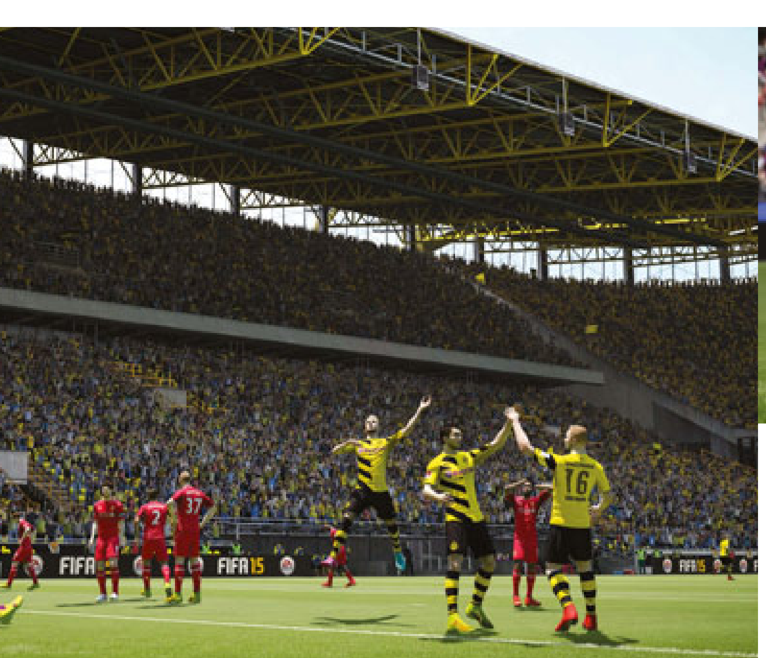
Sebastián Enrique, productor de las versiones para PS4 y Xbox One de *FIFA 15*, ha trabajado en la serie desde *FIFA 06*, pasando de ingeniero de software a principal responsable del título más famoso de EA.

Historial

FIFA 14
2013 [Multi]
FIFA 10
2009 [Multi]
FIFA: Road to World Cup 98
1997 [PSone, N64, Saturn]
FIFA International Soccer
1993 [Mega Drive, SNES]

Apogeo

FIFA 10 ha sido el punto álgido de la serie durante los últimos años, pues aunaba un nuevo enfoque con excelente acción futbolística.





■ Izquierda: Tal vez sea algo que solo se aprecia tras largos periodos de actividad, pero, por lo que hemos podido ver, cuesta bastante determinar lo que hacen las características de "juego emotivo" aparte de variar la reacción de los jugadores ante una situación dada.

> "A la hora de crear el juego, la base sobre la que partimos fue la construcción de un Londres alternativo"
>
> **RU WEERASURIYA** READY AT DAWN

The Order: 1886

CONCEPTO ■ Las calles de Londres sufren la amenaza de un nuevo tipo de monstruo, y la encargada de solucionarlo es una misteriosa orden de inspiración artúrica.

Un hombre lobo victoriano en Londres

The Order: 1886 ***ha sido una presencia recurrente en estas páginas durante los últimos meses, y siempre hemos señalado su magnífico aspecto.*** Tras la guerra de resolución y *framerate* lidiada entre los defensores de la Xbox One y la PS4, parece raro que esta última posea una exclusiva que se acomoda felizmente a una velocidad de 30 imágenes por segundo, pero en realidad hace muchos favores al juego.

Queda claro que Ready At Dawn ha optado por un aire más cinematográfico en cuanto a la dimensión visual del juego, y la ejecución a 30 fps no hace más que potenciar esa atmósfera. Tampoco cabe duda de que, cuando aparezca, la crítica cerrará filas para defender uno de los mejores juegos que hemos visto ejecutado con tecnología actual. Las intrincadas texturas que forman los diversos entornos se combinan de forma homogénea, haciendo que toda la experiencia se asemeje más a una película nostálgica que a un juego de acción corriente.

Pero, en lo tocante a la mecánica del juego, *The Order: 1886* es un shooter en tercera persona, de los de ponerse a cubierto, que hace poco por llevar más lejos el funcionamiento y la dinámica que hemos visto en *Gears Of War* y otros títulos similares. Y también resulta más lento que su predecesor para la Xbox 360 (el personaje principal, Galahad, parece más pesado de lo que indicaría su aspecto). Aunque incluye abundantes armas inventivas (relacionado con la extraña sustancia Blackwater en torno a la que gira el juego), ninguna de ellas resulta especialmente novedosa: todas han podido verse en otros títulos, y las que usan los caballeros de la Orden parecen remodelaciones steampunk de armas de *Gears Of War*.

En el ADN de *The Order* hay mucho de la aventura épica de acción de Cliff Bleszinski, pero mientras *Gears* tiene éxito, nos preocupa que *The Order* pueda quedarse atascado. *Gears* logró sacar adelante el sonoro combate y la narración exagerada porque ambos elementos se equilibraban muy bien, pero *The Order* depende demasiado de su base narrativa. Por lo que hemos visto, la historia parece buena; pero, si la mecánica del juego resulta ser tan insulsa como nos tememos, la narración no podrá evitar el colapso final del juego.

Tampoco queremos que nos malinterpretes, porque *The Order: 1886* nos entusiasma. De hecho, podría ser el título con mejor aspecto para PS4 y mantener esa posición durante algún tiempo, pero nos preocupa que decepcione a algunas personas en cuanto a experiencia general. Pese a ello, parece sin duda el sueño de un cinéfilo aficionado a los juegos hecho realidad. Así que, si te gustaron títulos como *Heavy Rain*, también te gustará éste.


INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS4
Origen: EE. UU.
Editor: Sony Computer Entertainment
Desarrollador: Ready At Dawn
Lanzamiento: 20 febrero 2015
Género: Acción-aventura
Jugadores: 1

Perfil desarrollador

Conocido sobre todo por su trabajo de adaptación de títulos antiguos a las consolas de mano (y adaptar también *Okami* a Wii), Ready At Dawn demostró ser un estudio viable con su propia versión de *God Of War*, que hizo que después trabajara en la colección *God Of War: Origins* para PS3. Pero aún falta por ver cómo manejará sus propias IP.

Historial

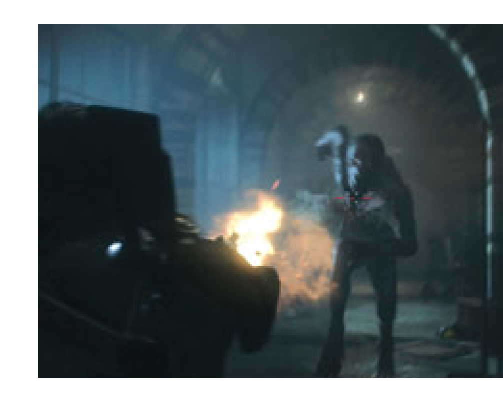
God Of War: Origins Collection **2011 [PS3]**
Okami [Port] **2008 [Wii]**
Daxter **2006 [PSP]**

Apogeo

God of War: Ghost Of Sparta se benefició al máximo del diseño pequeño y potente de la PSP, legitimando dicha consola y prolongando su vida un poco más en occidente.



■ Arriba: Los enemigos adoptan toda una serie de variantes sobrenaturales, de modo que tendrás que abrirte camino entre hombres lobo, vampiros y Dios sabe qué otras criaturas horribles.





Izquierda: El acabado gráfico de este remake es el que cabría esperar: respeta los diseños originales, pero les da un buen pulido para que no haya pixelación ni nada que revele sus 20 años.



Gabriel's Knight: Sins of the Fathers

CONCEPTO ■ Una aventura gráfica de point & click de las de toda la vida que recibe un lavado de cara por su vigésimo aniversario.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Mac, iOS, Android
Origen: Reino Unido
Compañía Pinkerton Road
Desarrollador: Pinkerton Road
Lanzamiento: 2014
Género: Aventura point and click
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Jane Jensen es principalmente conocida por su trabajo con la saga *Gabriel's Knight*, pero ha trabajado siempre por mantener vivo el género que más le apasiona, el de las aventuras de point & click clásicas. Y le importa bien poco que estén o no de moda.

Historial

Gabriel's Knight: Sins of the Fathers **1994 [PC]**

Gray Matter **2000 [PC, 360]**

Moebius: Empire Rising **2014 [Multi]**

Apogeo

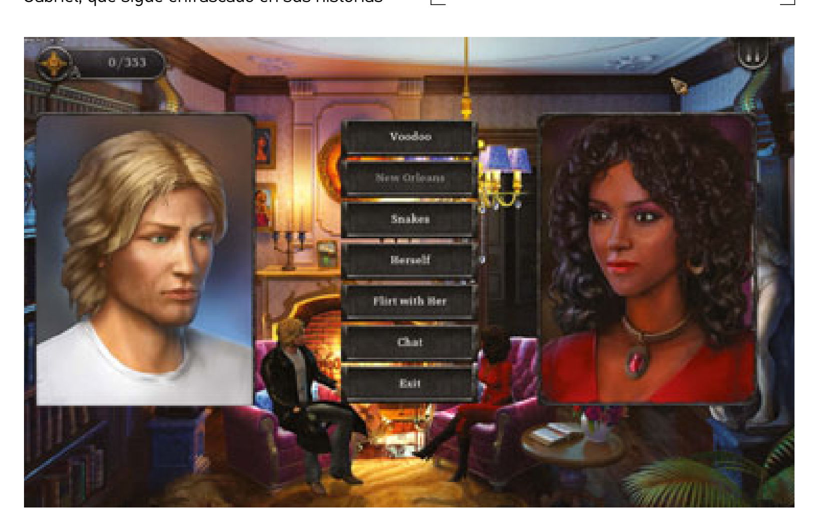
Jane Jensen es una autora sorprendente, empecinada con las aventuras gráficas, pero también autora de unas cuantas novelas de bastante éxito. Polifacética, sin duda.

Al margen de modas

Habría que estar loco para decir que las aventuras de point & click son algo actual, pero la verdad es que es un género que nunca ha desaparecido por completo de nuestras vidas. Juegos como *Gabriel's Knight: Sins of the Fathers* están muy arraigados en los corazones de los "peceros" de primera generación, de ahí que no sea tan descabellado lanzar esta versión mejorada en su vigésimo aniversario. Y como lo está desarrollando el estudio de la directora del original, Jane Jensen, todos tan contentos.

Estos 20 años no le han sentado nada mal a Gabriel, que sigue enfrascado en sus historias e investigaciones sobre vudú y misterios y mantiene ese pelo a lo Patrick Swayze que tan locas las vuelve a todas. La trama sigue fresca y toca los palos del género, pero su apartado gráfico necesitaba un buen repaso, y eso es lo que caracteriza a este remake. En la demo que hemos podido probar, todo parece en orden: los personajes son tridimensionales, pero se han querido mantener los entornos dibujados y estáticos para darle ese toque de autenticidad pretérita. La jugabilidad sigue siendo fundamentalmente la misma, aunque se han pulido la interfaz y ciertas acciones, así como se ha añadido un nuevo sistema de pistas para no atrancarse en exceso, pero que es completamente opcional. También parecen haber retocado ciertos puzles, para que no sea tan familiar a los fans, y se han escondido comentarios de los creadores y bocetos del original a modo de guiño. Ahora bien, se echan bastante de menos las voces originales, sobre todo la de Mark Hamill, y el trabajo de doblaje deja muchísimo que desear. Cualquiera diría que más que actores, han contratado a gente para que lea el guión delante de un micrófono.

Jensen ha batallado bastante para conseguir trabajar con la saga, cuyos derechos pasaron a Activision tras la compra de Vivendi en 2007.



Al intentar mantenerse fiel al espíritu del original y a los detalles de estilo de los 90, algunas cosas sorprenden, como por ejemplo las caras inexpresivas de los personajes mientras hablan; pero por ahora no hay motivo para desconfiar del juego. Es obvio que no va a revolucionar nada y que simplemente es un producto pensado para explotar la nostalgia. Por eso mismo pinta bien, porque no se ha despegado de lo que el juego era y se ha limitado a añadir algunas mejoras de control y unos gráficos actuales.

Quizá sumar nuevos jugadores con esto en mente sea algo casi imposible, pero no creo que le importe mucho a Jensen y compañía. Se nota que solo buscan honrar a su juego original y contentar a sus fans.

BRUNO LOUVIERS



POR QUÉ ❤...

COMMAND & CONQUER: TIBERIUM SUN

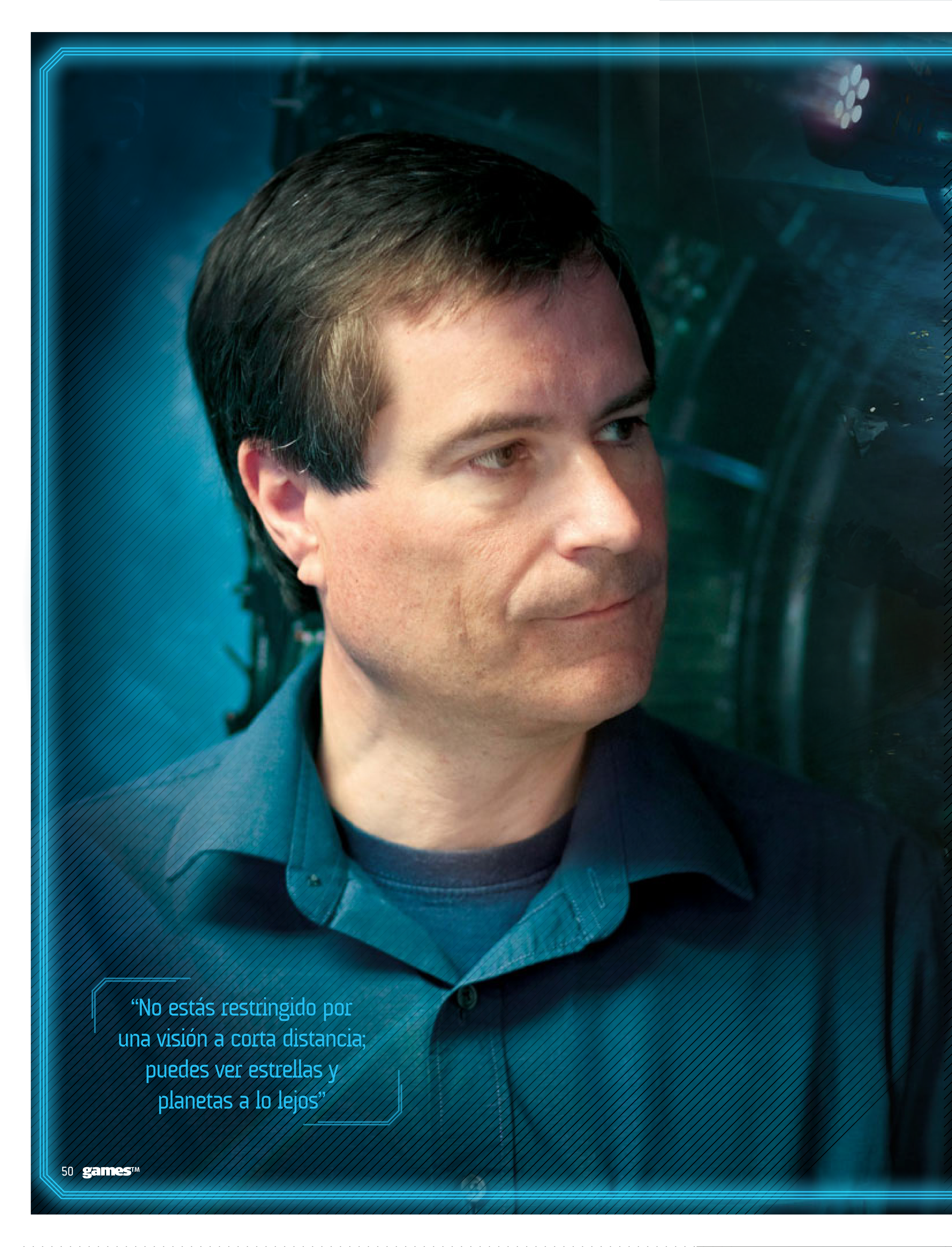
FREDERIC MENOU, DIRECTOR GENERAL, WARGAMING.NET

Creo que Command & Conquer: Tiberium Sun *fue uno de los primeros títulos que jugué en mi vida, e incluso con los pésimos modems de la época, podías comprender en lo que se convertiría el juego online. Tardabas 25 minutos en cargar una partida, y una de cada dos no funcionaban; pero cuando finalmente lo conseguías, la sensación de estar online y jugando con alguien en otra parte del mundo era loquísima para mí. La experiencia* C&C *(y ese aspecto competitivo del online que tanto me gusta) me definieron. Era un juego realmente fantástico.*



"Incluso con los pésimos modems de la época podías comprender en lo que se convertiría el juego online"

FREDERIC MENOU, DIRECTOR, WARGAMING.NET


"No estás restringido por
una visión a corta distancia;
puedes ver estrellas y
planetas a lo lejos"



NUEVAS FRONTERAS

Treinta años después del juego original, Elite vuelve a lo grande

Lo primero que ves cuando ejecutas la última beta de *Elite Dangerous* es una estación estelar Coriolis. Y es perfectamente coherente con lo que propone el juego, como si atracando en esas estaciones espaciales te alcanzara, y solo de esa manera lo consiguiera, la escala en términos de alcance y atención al detalle de *Elite Dangerous*. Apunta al Cuboctahedron que gira lentamente (ocho caras triangulares, seis cuadradas), que está a unos veinte kilómetros de tu posición actual, y podrás solicitar permiso para atracar, después de lo cual se te asignará una plataforma específica para aterrizar. Entonces activa los motores de tu pequeño Sidewinder Spacefighter, y los propulsores te lanzarán hacia tu objetivo.

Gradualmente, la estación va aumentando de tamaño según te acercas, hasta que inunda todo el frontal de tu cabina. Vuelas sobre la superficie metálica de la estación buscando la entrada: una rendija pequeña y rectangular protegida por un campo de fuerza azul y alineada junto a carteles publicitarios holográficos. Reduces con cuidado la velocidad y ajustas tu posición. La entrada es estrecha, pero tu Sidewinder entra de lado.

Por dentro, la estación recuerda a un aeropuerto. Camiones que transportan todo tipo de cargamentos y equipajes se mueven por carriles prediseñados, y avisos sobre seguridad reverberan en las paredes del cilíndrico lugar. Hay plataformas de aterrizaje por todas partes, incluyendo el techo y los muros (relativos a tu posición). Cada bahía para atracar tiene su propio número holográfico. Debes localizar el tuyo, llevar tu nave a esa posición y descender cuidadosamente sobre la plataforma. Desde ahí se accede al menú de la estación, y puedes mejorar y comprar armas.

Es un acto muy sencillo, casi pedestre en la escala de las cosas, y aún así *Elite Dangerous* consigue que posar la nave sea una experiencia maravillosamente táctil que te conecta con el juego. Pero lo más importante es que ésta es una simple estación espacial orbitando un planeta en un sistema solar, todo dentro de un juego cuyo objetivo es dejarte explorar cada estrella de la Vía Láctea.

"*Elite* y *Frontier* estiraron los límites de lo que cabía en un videojuego", dice David Braben, co-creador de *Elite* y fundador de Frontier Developments. Estamos en su oficina en Cambridge, en el que quizás sea el día más caluroso del año. »

La comunicación constante con la comunidad y el feedback de ésta ha sido esencial para el desarrollo de *Elite: Dangerous*.

"*Elite* tenía dos mil sistemas estelares, aunque en realidad el número de ellos era el mismo que el de estrellas. *Frontier* tenía diez sistemas elevados a once. Lo que hacemos ahora es prestar más atención al detalle. Pero esencialmente, recogemos la idea en el punto en el que la dejó *Frontier*".

Lanzado en 1984, *Elite* definió el género de comercio y exploración espacial. De *Freelancer* a *EVE Online*, virtualmente todos los juegos con una nave espacial en el desarrollo tienen una deuda con *Elite*. Fue un juego de gran éxito, vendiendo unos 600.000 ejemplares en plataformas como BBC Micro, Commodore, Spectrum e incluso NES.

La secuela de 1993, *Frontier*, fue incluso más ambiciosa, pero su éxito fue amortiguado por la productora GameTek, que se precipitó al lanzarlo demasiado pronto. Desde entonces, Braben y su equipo han capeado como han podido la siempre conflictiva relación entre desarrollador y compañía. Los juegos durante este siglo de Frontier han sido robustos pero poco espectaculares: *Rollercoaster Tycoon 3*, *Kinectimals*, *Zoo Tycoon*... Títulos bien hechos, pero que posiblemente no sean recordados como clásicos. Mientras, el desarrollo de un cuarto *Elite* se ha producido de forma intermitente desde 1998, consciente de que las interferencias de una compañía conllevarían compromisos que Braben no quería aceptar. "Es el tipo de juego en el que se reciben muchas presiones para que se parezca a otro. Y no es que eso esté mal *per se*. El problema y el riesgo es cuando el juego va encaminado en una dirección y te dicen 'Oh, *GTA* tiene mucho éxito, hazlo más *GTA*'", explica Braben. "Otro problema es tener que hacer el juego enfocado a un público específico. Te dicen 'queremos que esté dirigido a varones norteamericanos de 18 a 25 años'. Y acabas descubriendo no solo que tienes un público muy estrecho y demasiado prescrito, sino que no puedes tomar decisiones por ti mismo. Tienes que prestar atención a grupos de testeo o cualquier otro sistema de medición de opiniones del público potencial para estar seguro de que haces el juego que se te está pidiendo".

"Es el tipo de juego en el que hay mucha presión para que sea similar a otro"

De la noche a la mañana casi todo cambió. La combinación de la revolución Kickstarter y el surgimiento de un modelo de pago por la versión alfa ofreció a Frontier la alternativa ideal para desarrollar y lanzar un nuevo *Elite*. Pero una década y media de especulación ha hecho que tanto jugadores como prensa se mostraran escépticos ante la perspectiva de un nuevo *Elite*, y Frontier no ayudó mucho a cambiar eso cuando su propuesta inicial en Kickstarter no parecía ofrecer nada más allá de un baño de nostalgia. Y eso, a pesar de que en sus oficinas, Frontier ya tenía una versión primitiva y funcional del juego.

Estos errores de enfoque iniciales dieron ciertos problemas de confianza a Frontier, pero no los suficientes como para que *Dangerous* alcanzara su objetivo en Kickstarter de más de un millón y medio

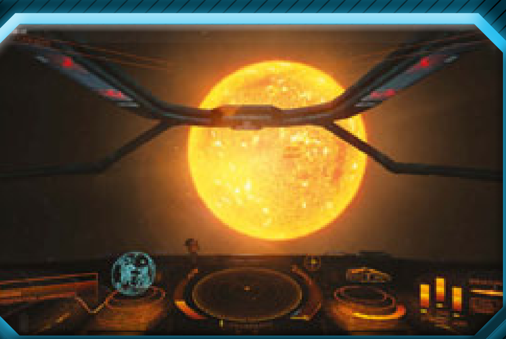





Cada cabina de piloto es distinta. El Mark III Cobra tiene un asiento extra. Esperamos que algún día sirva para cooperativo.




El proceso de atracar en un espaciopuerto está completamente controlado por el jugador, así que es culpa tuya si te estrellas.



de euros (que sobrepasaron con 500.000 euros extra). Desde entonces, Frontier ha intentado justificar hasta el último centavo a sus financiadores. Cada objetivo de desarrollo se ha alcanzado con puntualidad prusiana, mientras que el juego va tomando forma a impresionante velocidad. Esto es debido al desarrollo inicial en secreto de *Dangerous* durante muchos años.

"La cosa más importante que hemos ido construyendo es la tecnología", afirma Braben. "Hay muchas cosas que ofrecer en un juego como éste. Por ejemplo, la arquitectura de 64 bits y la capacidad de hacer escenarios en 64 bits. De este modo, el jugador no está constreñido por distancias cortas, sino que puede ver estrellas y planetas enormes, y aún así visualizar también más cosas al fondo". Contrariamente a las apariencias cuando empezaron los rumores sobre *Elite Dangerous* en 2012, Frontier está completamente dedicado a este proyecto y a que llegue a buen puerto. Solo dos preguntas quedan en el aire: ¿cómo es una partida al juego y cómo de bueno será al final?

La primera de esas cuestiones es fácil de responder. *Dangerous* ya se siente sencillo y accesible. Esto es porque Frontier ha sido muy cuidadoso con las mecánicas básicas, y que éstas funcionen bien antes de encaminarse a temas más ambiciosos. El primer par de Alfas, por ejemplo, estaban enfocadas por completo a interiores de naves y combate espacial. "Estamos construyendo el juego de la experiencia del jugador hacia afuera", apunta Braben. "Estamos asegurándonos de que las cosas que haga el jugador tengan solidez y funcionen bien".

La inmersión es un factor tremendo en *Dangerous*. Se juega enteramente desde la perspectiva de primera persona, mirando desde la intrincada y detallada cabina de piloto de la nave a cuyos mandos estás. Los menús de navegación y manejo del estado de la nave aparecen en la cabina, y surgen moviendo la cabeza del avatar a través de un control independiente (o a través de control de movimiento si se usa algún sistema de RV como Oculus Rift, soportado por completo por *Dangerous*). La ventana de la cabina también da una perspectiva de 180 grados del espacio que te rodea. Es útil tanto para la navegación como para el propio combate, ya que las naves enemigas pueden atacar desde distintos ángulos, y es importante tenerlos controlados en todo momento.

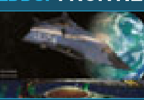
Hablando del combate, las mecánicas de esquiva de *Dangerous* evocan a los clásicos *X-Wing* y *TIE-Fighter*. Las maniobras de giro son deliberadamente más lentas de lo que cabría esperar, y también varían dependiendo de la velocidad (un cincuenta por ciento de aceleración es lo óptimo para el combate). Esto significa que no te puedes dedicar a girar y perseguir a tu enemigo en un eterno Círculo de la Muerte. En vez de eso, tienes que usar el espacio a tu favor: acelerar en el negro vacío unos pocos kilómetros, frenar, girar y lanzarte sobre el adversario. Si consigues ponerte en su retaguardia, perfecto. Para ayudarte, la nave puede potenciar determinadas partes como sistemas, motores y armas. Si estás siendo atacado, te interesa potenciar escudos, o los motores para poder escapar.

Todos estos distintos sistemas convergen para hacer del combate una experiencia absorbente y »

FRONTERAS DE FRONTIER

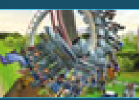
FUNDADA DESPUÉS DEL LANZAMIENTO DE ELITE II, FRONTIER DEVELOPMENTS HA PRODUCIDO GRAN VARIEDAD DE JUEGOS EN VEINTE AÑOS.

1995: FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS



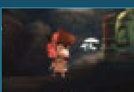
El tercer juego de la serie *Elite* fue el primero diseñado para PC. La atención seguía puesta en el comercio, el combate y la exploración, pero con un argumento central. *First Encounters* fue lanzado antes de tiempo por su productora, y como consecuencia, el juego fue muy criticado por su abundancia de bugs. Acabó con *Elite* por veinte años.

2004: ROLLERCOASTER TYCOON 3



Quizás el juego más notable de Frontier fuera de la serie *Elite*. *Rollercoaster Tycoon 3* cogió la obra maestra de construcción de parques de atracciones de Chris Sawyer y lo trasladó con éxito a 3D. Como el resto de la serie, hay que diseñar complejas montañas rusas, consiguiendo el equilibrio entre divertir a tus clientes y matarlos de un infarto.

2008: LOSTWINDS



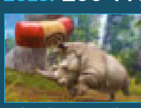
El primer intento de Frontier de diseñar juegos con control por movimientos. Se trata de un plataformas lateral en el que controlas al protagonista con el viento, haciendo que todo se mueva en oleadas flotantes que manejas con el Wiimote. *LostWinds* está considerado uno de los mejores juegos que hacen uso de las novedosas posibilidades de Wii.

2010: KINECTIMALS



Juego de lanzamiento para Kinect en el que podías criar, jugar con, y mimar, a una serie de cachorros ridículamente monos. Había abundancia de minijuegos y una isla idílica que explorar con la mascota pixelada. Aparte de *Kinect Sports*, *Kinectimals* fue posiblemente el juego que hizo mejor uso de la algo desaprovechada tecnología de Kinect.

2013: ZOO TYCOON



La contribución de Frontier al lanzamiento de Xbox One es su regreso a los god-games, esta vez teniendo que encerrar animales grandes y peligrosos en jaulas. De nuevo fue recibido positivamente, y a pesar de alejarse de los géneros habituales, se le consideró uno de los mejores juegos de lanzamiento de la consola, con buena mecánica de simulación y atractivo para todas las edades, pese a su falta de profundidad.



SIDEWINDER

Esta nave feota y sencilla es la primera que tienen todos los jugadores de *Dangerous* por defecto. Un par de mejoras, como ampliar el espacio de carga, te permitirá hacer casi cualquier cosa para iniciar la aventura, pero pronto te entrará el ansia de mejora espacial.

«LAS ESTRELLAS SON MUY DISTINTAS HOY»

Un repaso a algunas de las 25 naves que podrás pilotar en Elite Dangerous

EAGLE

La Eagle es una nave de combate de pura raza, aunque tiene menos espacio para cargamento que la Sidewinder. Para entendernos: es el X-Wing del universo *Elite*.

COBRA MARK III

La Cobra es una nave de asalto con una sección de carga de un tamaño considerable y buenas aptitudes para el combate, como un Sidewinder en esteroides. Su cabina tiene dos asientos, lo que nos hace soñar con sobrevolar planetas acompañados del equivalente en Elite de Chewbacca.

satisfactoria. Y espectacular. Rayos láser y ametralladoras centellean al chocar contra los escudos, y se abren brechas en las naves cuando esos escudos fallan en algún momento. Si eres tú el que recibe el impacto, tu cabina centellea y los cristales se resquebrajan al recibir daño. La imperturbable voz de la computadora de a bordo te avisa de que tienes problemas y que la integridad de la nave está en peligro.

No es sencillo acostumbrarse a pilotar naves, pero es algo que puede dominarse en hora y media. *Dangerous* hace equilibrios continuamente entre la dificultad y posterior satisfacción de una buena simulación y la accesibilidad de un arcade. Es un juego complicado, pero no extremadamente difícil. Dicho eso, hay que reconocer que la habilidad jugará un papel capital en los combates, porque *Dangerous* es un masivo multijugador. Conocer las capacidades de tu nave y ser capaz de anticiparte a los movimientos de los rivales te dará una ventaja nada despreciable.



Braben dice que el empleo del crowd-sourcing para la financiación y las alfas y las betas para el testeo ha sido liberador.

"Uno de los intríngulis de *Elite Dangerous*, por supuesto, es que en ocasiones el enemigo será otro jugador", apunta Braben. "No podemos restringir eso, tenemos que adaptar ese aspecto a las dinámicas de la nave. Tenemos que tener en cuenta cómo aceleran las naves, cómo se mueven, y cómo lo ven los jugadores. La razón por la que los propulsores son tan grandes y visibles es que todo el mundo pueda ver cómo maniobra todo el mundo, que se pueda decir 'Ah, ese tío está girando a la derecha'. Todo se puede deducir de lo que sucede en el terreno de batalla, no solo mediante señales en la cabina. No queremos que los jugadores se pasen la partida mirando el scanner". Aunque *Dangerous* puede considerarse un MMO, no es uno tradicional. Los elementos multijugador confluyen en la última Beta de *Dangerous*, que da a los jugadores cinco sistemas solares para explorar libremente, cada uno con sus propios planetas, lunas, economías, gobiernos, zonas de combate, puntos de interés y secretos ocultos.

El comercio funciona más o menos como podría esperarse en un simulador espacial. Cada sistema tiene su propia economía, lo que afecta a los precios, las existencias y demandas de sus bienes. "Eranin es un sistema agricultor, así que le puedo comprar grano bastante barato", dice el productor Adam Woods mientras nos guía por el sistema de viaje y comercio del juego. "Y en los sistemas industriales, como I-Bootis, donde no hay posibilidad de producir grano, lo comprarán al precio que pidas". La diferencia entre *Dangerous* y, digamos, el *Elite* orginal, es que estas economías fluctuarán dependiendo cómo los jugadores interactúen con ellas. "Todo está almacenado en nuestros servidores. Si mucha gente compra a la vez un producto, pueden hacer que los precios suban o bajen".

Lo más interesante es que Frontier planea expandir el comercio más allá de la zona de confort. Woods nos enseña el mapa de la galaxia, que contiene cientos de miles de sistemas estelares, todos ellos eventualmente explorables en un futuro. Y permanecerán ocultos en los mapas hasta que los jugadores los exploren y descubran qué hay en los límites del espacio, y se beneficien de ese conocimiento. "Puedes adentrarte en sistemas desconocidos, mapearlos y vender esa información", dice Woods. Un universo virtual tan grande es posible gracias a los algoritmos de generación procedural de *Dangerous*. Este tipo de creación de contenido siempre ha sido parte integral de la esencia de *Elite*. Solo así el juego original pudo renderizar dos mil planetas en solo 16 kilobytes de RAM. *Dangerous* está, en muchos aspectos, haciendo lo mismo, solo que aprovechando treinta años de avances tecnológicos. Pero no todo está generado al azar: una parte del contenido está hecho a mano, como determinados núcleos de diversos sistemas, y nuestro propio sistema solar está incluido en el juego con todos sus exoplanetas.

> "Sabemos lo que estamos creando y cómo hacerlo. Solo nos queda terminarlo"

El elemento procedural también está presente en el componente más microscópico. Los campos de asteroides y los planetas con anillos como Saturno están construidos con un incontable número de rocas generadas proceduralmente. Lo que encontrarás en esas galaxias también está generado proceduralmente, aunque Braben subraya que hay los suficientes factores variables para que esos escenarios varíen y no exista la sensación de que el estudio ha copiado y pegado los elementos de este universo. "Hay 46 tipos distintos de encuentros en el juego. Esperamos que en la versión final haya muchos más".

Navegar por la galaxia es una experiencia relajante, pero para nada es completamente tranquila. Te pueden llegar avisos en cualquier momento de que estás a punto de meterte en problemas, o se te puede someter a lo que el juego llama "Interdiction" (te obligan a dar un salto hiperespacial para sufrir alguna forma de encuentro, lo que te puede dejar en medio de una batalla o encontrarte con unos piratas pisándote los talones). "Ni nosotros sabemos qué puede salir de esos encuentros, hay múltiples posibilidades", dice Braben con excitación. No necesariamente serán encuentros con la IA. La "Interdiction" se ejecuta con unos artefactos especiales que los jugadores pueden comprar, y así las posibilidades se multiplican: los jugadores piratas pueden poner trampas para comerciantes, y los cazadores de recompensas perseguir a piratas. *Dangerous* quiere dar a los jugadores un espacio que explorar y con el que experimentar. Frontier también quiere que estas experiencias no limiten las opciones de los jugadores. Así que no te preocupes: no te verás inmerso en una línea argumental en la que eres un elegido destinado a salvar el universo, a lo *Elder Scrolls Online*. En vez de eso, todos los jugadores serán parte de la Federación y podrán unirse a otras facciones de la galaxia. Según suban de nivel y se vayan encontrando con ciertas condiciones, se les abrirá el camino hacia nuevas aventuras.

Los planes de Frontier para este título son muy ambiciosos, sobre todo teniendo en cuenta que la fecha oficial de salida es antes de final este mismo año. Pero si miramos a lo que la compañía desarrolladora ha conseguido ya con sus Betas meticulosamente planeadas, y el hecho de que el contenido jugable ya es divertido y engancha al que lo prueba, se convierte en una perspectiva mucho más realista. Además, Frontier quiere ir más allá de esa primera fecha. A fin de cuentas, el estudio quiere algo muy sencillo: que cada estrella, planeta y luna sea explorable por los jugadores. Braben nos lo resume perfectamente: "Sabemos lo que estamos creando. Sabemos cómo hacerlo. Solo nos queda terminarlo".





PRESIDENT EVIL

CON CREDENCIALES QUE VAN DE *RESIDENT EVIL* A *THE EVIL WITHIN*, PASANDO POR *GOD HAND* Y *VANQUISH*, SHINJI MIKAMI ES SIN DUDA EL REY DEL GÉNERO DE TERROR DE SUPERVIVENCIA. Y AHORA QUE DICHA CATEGORÍA ESTÁ ALEJÁNDOSE CADA VEZ MÁS DE SUS RAÍCES, HA VUELTO PARA RECLAMAR DE NUEVO SU CORONA

Shinji Mikami es un hombre que inspira miedo en el corazón de los jugadores; de hecho, ha llegado a convertirlo en una suerte de carrera. Pero, mientras medita sobre la inminente aparición de *The Evil Within* (su esperado regreso al ámbito del terror), surge una alusión oscura que podría transmitir un escalofrío a nuestro cuerpo... porque este quizás sea su canto del cisne como director.

Lo cierto es que Mikami nunca previó que tendría una carrera tan duradera como la que ha tenido en los videojuegos. Cuando crecía en la prefectura japonesa de Yamaguchi, soñaba con convertirse en piloto de Fórmula Uno y después dirigió su atención a empresas más académicas. El interés por los videojuegos fue mínimo durante su adolescencia, pero desarrolló una pasión por el cine americano que aún conserva.

"Mis influencias fueron *Zombi* y *La matanza de Texas*", señala, para a continuación rememorar las aterradoras escenas que con el tiempo inspirarían sus primeros años en la industria de los juegos. Como el estrepitoso rugido de la sierra mecánica de Leatherface o los sustos pegajosos de *Posesión infernal*, de Sam Raimi.

Resident Evil fue su primer esfuerzo como director y en él homenajeaba a los padrinos del terror cinematográfico. Pero, antes de disponer de su propio proyecto, Mikami fue ganando experiencia con títulos como *Aladdin* y *Goof Troop* cuando se unió a Capcom en 1990 (debido más bien a la reputación de la compañía que a su deseo de realizar videojuegos). Tras el éxito considerable de *Aladdin*, Capcom encargó a Mikami que desarrollase una secuela directa de *Sweet Home*, un popular juego para Famicom basado en una película de terror nipona. El título resultante, denominado *Biohazard* en Japón, incluía varios personajes atrapados en un ominoso edificio y perseguidos por zombis ávidos de carne. Y esta táctica permitió a Mikami transformar su pasión por el terror americano en un medio creativo.

Pero, por encima de las obras de Romero, Raimi o Hooper, quizás todavía resulte más reveladora su »



» admiración por *Tiburón*. Ese inolvidable torbellino de horror, tensión, caracterización y acción encierra una afinidad más estrecha con el trabajo del desarrollador japonés que otras creaciones más viscerales. En sus propias palabras, concretamente fue la escena final la que tuvo una "profunda influencia" sobre él: cuando la quinta esencia del depredador emerge una vez más de las profundidades marinas para sembrar la devastación entre los personajes, que se ven obligados a recurrir a armas y explosivos para librarse de la amenaza. Teniendo en cuenta este hecho, es fácil ver de dónde procede parte de la inspiración de *Resident Evil 4*, pues la última entrega de esta saga reinventaba el terror desde el prisma ampuloso de los grandes éxitos de taquilla cinematográficos.

"Casi todo el mundo percibió *Resident Evil 4* como un juego de terror de supervivencia", explica Mikami, "pero cuando empecé a concebirlo mi idea era la de crear un juego de acción que tuviese un trasfondo de terror". Este "trasfondo" al que alude es un detalle importante. Porque, a pesar de que la mecánica se apartaba del género nativo de la franquicia, aun así mantenía una implacable atmósfera de tensión y peligro combinada con un entorno inquietante que se retrotraía a su afición por el cine de terror. Pero no todos percibían las cosas como Mikami, pues lo que vieron otros desarrolladores era una nueva época del género de terror de supervivencia, que descartaba el ritmo y el suspense a cambio de acciones planificadas y mucha munición.

"No creo que el terror de supervivencia haya cambiado de verdad como género", añade, y después se apresura a resaltar lo decepcionado que se siente por el mal uso que ha hecho la industria de este género. "En general, los juegos de terror de supervivencia tienden a orientarse más a la acción a medida que van apareciendo secuelas, y con ello dejan de pertenecer a esta categoría en su forma más auténtica". Esta frustración puede ser la chispa que ha hecho que retorne para devolver su antigua gloria al género.

Al preguntar a Mikami qué es lo que le da miedo ahora mismo, primero se lo piensa un poco y luego dice con una sonrisa: "Mi mujer". Además de constituir una muestra de sentido del humor, esta afirmación también supone una crítica velada a la industria. Porque Mikami expresa su desilusión por el estado del terror moderno no solo en los juegos, sino también en su antigua pasión del cine. "Es una pena, pero creo que la energía de las películas de terror se ha quedado en cierto modo estancada", comenta. Esta sensación también juega un papel en el regreso de Mikami, unida a la creciente demanda por parte de una nueva generación de una verdadera experiencia virtual de miedo.

"En mi opinión, muchos juegos independientes son auténticos juegos de terror", reconoce. "Para que un juego independiente tenga éxito, necesita destacar mucho, contar con una identidad muy clara y estar dirigido al público de este género". Pero también hace un aviso: "Esos títulos no supusieron una verdadera influencia en *The Evil Within*. El terror de supervivencia es un género aparte: no es ni auténtico terror ni tampoco acción".

Para subrayar la diferencia entre su propio enfoque y el declive del género, describe su propio método personal para alcanzar el éxito en lo tocante al terror de supervivencia. "Mirando atrás un poco, la primera vez que tuve la oportunidad de hacer un juego de terror fue con *Resident Evil 1*", declara Mikami. "Pero sabía que, si lo hacía como un genuino juego de terror, perdería parte de ese atractivo relacionado con el ocio como contenido. Además, tener que pasarse todo el juego corriendo de un lado a otro para intentar sobrevivir sería demasiado agobiante, así que lo volvimos un poco más suave para intentar llegar a un mayor público. Si tuvieses que equipararlo a una bebida, no sería agua ni zumo sino más bien algo con alcohol. Tampoco vino ni sake, sino cerveza, que es una bebida alcohólica consumida por la mayoría de adultos. La cerveza equivaldría a la posición de *Resident Evil*".

Y es justo decir que los jugadores se la bebieron; de hecho, la industria se embriagó con la fórmula hasta que se secó el manantial creativo. Aunque todavía resulta ambiciosa, la franquicia *Resident Evil* se ha convertido en una criatura irreconocible cuando se



Shinji Mikami es considerado ampliamente el padre del género de terror, y su regreso al estilo que le dio la fama promete ser algo sin duda especial.





Tampoco sería un juego de terror si no hubiese un monstruo sin cara con atuendo de carnicero deambulando por algunas instalaciones abandonadas.

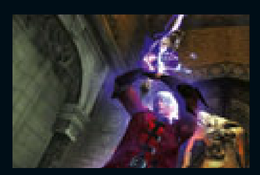


TOP 5 DE MOMENTOS MIKAMI



MUCHO CUIDADO CON EL PERRO

■ Uno de los terrores más efectivos de Mikami es también uno de los más sencillos. Induciendo una falsa sensación de seguridad en los jugadores y usando a la perfección la cámara estática, el horror de los perros reanimados que entran por la ventana te hará tocar el techo.



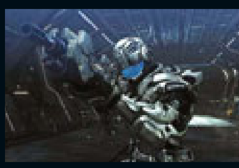
LA CLAVE ESTÁ EN LOS DETALLES

■ Tras ceder en un principio la tarea de dirección de *Resident Evil 4* a Hideki Kamiya, Mikami vio el potencial que tenía el enfoque orientado a la acción de este último y decidió hacer que el juego fuese independiente de *Resident Evil*. El resultado fue el excelente *Devil May Cry*.



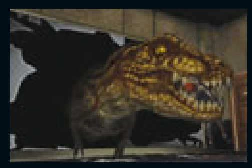
LA MATANZA DE LA SIERRA MECÁNICA

■ Mikami cita *La matanza de Texas* como una de sus influencias de terror, y en *Resident Evil 4* rindió un sincero homenaje a la clásica cinta de Tobe Hooper. Así, entre sus amenazas podemos encontrar al Chainsaw Man, un encantador caballerete capaz de partirte por la mitad.



¡MONORRAÍL!

■ Cuando no estabas efectuando acrobacias en *Vanquish*, la campaña rivalizaba cómodamente con cualquier otro juego de acción en tercera persona afín. Entre las misiones cinéticas destaca el capítulo del monorraíl, que dejaba al jugador sin sitio para esconderse del aluvión de balas y misiles.



LASTRE JURÁSICO

■ Acechando a los protagonistas durante toda la campaña de *Dino Crisis*, el T-Rex es un enemigo que surge para provocar el caos cuando menos se espera (como el escualo de Tiburón, otra de las influencias de Mikami). Una de sus mejores entradas es cuando irrumpe en una comisaría.

> **CREO QUE LO QUE LA GENTE BUSCA AHORA MISMO EN LOS JUEGOS DE TERROR ES UNA SITUACIÓN QUE LE HAGA PLANTEARSE CÓMO SALIR VIVO DE ELLA**

compara con el diseño original de Mikami; *Silent Hill* ha perdido prácticamente la potencia y la atracción que una vez tuvo su asfixiante bruma, y otras franquicias de terror como *Alone In The Dark* y *Fatal Frame* raramente salen de las sombras hoy día. En opinión de Mikami, los editores han perdido el contacto con el público y ello ha propiciado la dudosa redefinición del género.

"Cuando pienso en lo que buscan los jugadores en un título de terror, llego a la conclusión de que prefieren más bien un tipo de juego de aventura que de acción", añade. "En éste se hace más hincapié en una atmósfera siniestra que en las habilidades que tenga el jugador. Creo que lo que la gente busca ahora mismo en los juegos de terror es una situación que le haga plantearse cómo salir vivo de ella".

Y las pocas secuencias que **gamesTM** ha tenido oportunidad de jugar ilustran a todas luces la posición de Mikami. Enigmas simples se ven complementados con sustos originales. Por ejemplo, abrir una puerta se convierte en una desquiciada carrera a través de una mansión que hace que el protagonista Sebastián Castellanos tropiece con inquietantes experimentos médicos perpetrados sobre cuerpos inconscientes. Pero aún da más miedo el hecho de que, para avanzar por la casa encantada, Castellanos también tenga que participar en estos actos horribles.

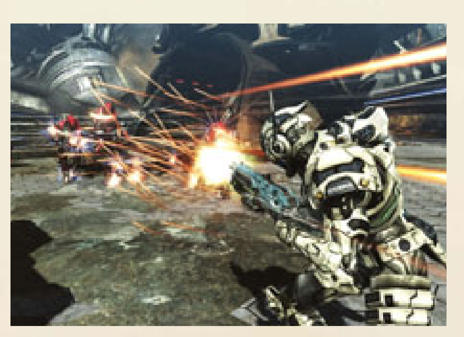
Junto a las hordas de cadáveres que ansían carne humana y aportan un matiz de sorpresa con sus escenas planificadas, está asimismo el omnipresente Ruvik, un fantasma errante que puede aterrorizar al jugador en cualquier momento. Aunque no todo se basa en los sustos, ya que Mikami ha equilibrado elegantemente los fundamentos del terror más tradicional con elementos de terror físico y psicológico, y por encima ha puesto una capa de supervivencia.

"La munición y otros recursos son muy limitados en comparación con los títulos que la gente considera de terror de supervivencia", dice Mikami. "Por eso las armas no pueden ser siempre la solución y tal vez tengas que buscar otras formas de matar a un enemigo, como por ejemplo trampas. El nivel de dificultad que recomendamos se llama modo de supervivencia, que equivale a una dificultad normal. Mentiría si dijese que el juego no es difícil, pero la sensación de alivio que tendrás al sobrevivir será mucho más grande y gratificante".

Aunque de entrada cabría esperar que todo esto resultara natural para Mikami, en la práctica supuso un gran cambio después de trabajar en juegos de acción rápida como *Vanquish*, *God Hand* y *Shadow Of The Damned*. "Todavía hay una parte de mí que está acostumbrada a ellos, y esto quizás se haya filtrado al juego en algunos momentos", admite. "No quería eliminar por completo la movilidad del jugador porque si no se volvería muy pesado, y por eso intenté mantener un equilibrio haciendo que por ejemplo el personaje corra un poco más deprisa de lo que haría normalmente. Pero, como quería volver a las raíces del género, también ralenticé conscientemente el ritmo". »







» *The Evil Within* vuelve a mostrarnos al director en plena forma. Aunque el contenido se ha ido volviendo más visceral (demostrando una deuda con *Saw* y la popularidad del subgénero de sangre y vísceras), la simplicidad triunfa en lo referente al diseño (uno de los rasgos del trabajo de Mikami). Mientras los jugadores de *Resident Evil* se sentían vulnerables a causa del encuadre restrictivo de los ángulos de cámara predeterminados y los personajes 3D poligonales, *The Evil Within* socava al protagonista con unas heridas más reales e impedimentos de tipo medioambiental.

Los resultados tal vez sean los mismos pero Mikami ha cambiado su enfoque con respecto al trabajo. Atrás quedan los días en que se sentía cómodo abandonando versiones de un proyecto cuando ya llevaban varios años de desarrollo. "Creo que puedo afirmar que todo eso ha cambiado", confiesa Mikami, y nos vemos obligados a recordarle la idea original de *The Evil Within*, que era la de un juego de acción en el que un hombre y una mujer unidos por una cadena tenían que cazar vampiros. "Me sorprende que os acordéis de eso", dice riendo. "El equipo de desarrollo respondió de forma muy negativa a la creación de un juego de vampiros, y por eso no lo hicimos. En esa misma época escuchaba que muchas personas querían otro juego de terror de supervivencia, y al final opté por llevarlo a cabo".

"Pero hubo algunos cambios en mi trabajo como director, por ejemplo, en relación con la salud. Ya no puedo trabajar tres meses seguidos sin hacer ningún día de fiesta. Y, depende de cómo lo mires, seguramente esto sea bueno". Mikami ha encontrado apoyo en la asociación que han formado Bethesda y su nuevo estudio, Tango Gameworks. Él ha experimentado algunos de los principales altibajos de la industria, desde subidas como sus primeros años con Capcom hasta caídas como el cierre de Clover Studios. Tras trabajar de forma casi independiente durante los últimos años, Tango le ha otorgado la libertad creativa que buscaba desde que dejó Capcom en 2002. "Bethesda entiende el desarrollo de los juegos y el proceso creativo que interviene para lograr un título de calidad", elogia Mikami. "Respetan la creatividad y han ofrecido mucho apoyo cuando ha sido necesario".



Mikami ha sido responsable de supervisar el desarrollo de algunos de los juegos más influyentes que han aparecido en el sector, como *Resident Evil 4*.



"AHORA ME ASUSTA... ¡MI MUJER!"

Después de fundar Tango en 2010, Mikami ha estado alternando la gerencia del estudio y la creación de su primer título. Esto le ha hecho plantearse el abandono de la dirección para dejar que otros miembros del equipo lleven las riendas. "Tras fundar Tango, resultaba difícil tener que llevar un estudio y a la vez dirigir un equipo de desarrollo", afirma. "Pero, cuando me uní a la familia Zenimax, pude concentrarme en un solo proyecto y supuso un buen cambio. Aunque en el futuro me gustaría dar la oportunidad a jóvenes creadores de desarrollar juegos pequeños pero ambiciosos".

Ha llegado claramente el momento de preguntarle si éste será su último título como director, pero esquiva la pregunta y en su lugar procede a iluminarnos sobre la cultura de trabajo de Tango Gamework, señalando que su papel en el estudio siempre será creativo aunque otro diseñador con talento se encargue de llevar la batuta.

"Los que quieran convertirse en directores de juegos, sobre todo tienen que confiar en sí mismos y en su instinto", dice para finalizar. "Si tienes una buena idea, ponla en práctica. Otro aspecto importante también consiste en creer en tu equipo. Tú solo no puedes hacer un juego, y un buen título es fruto de un buen trabajo en equipo". Cuando el equipo en cuestión tiene a su lado a Mikami, los aficionados a los juegos pueden ver con mejores ojos el futuro.



Para Mikami y su equipo, la inspiración procede de muy diversas fuentes, no solo de los videojuegos y las películas de terror. Fijaos en el póster de Hendrix.



TERROR INDEPENDIENTE

Horror, viejo bastión de lo mainstream, ha encontrado una nueva vida en el mundo indie, que a su vez, ha influenciado a la próxima generación de juegos de miedo de grandes presupuestos. Parece que en el mundo del videojuego, todos pueden oirte gritar

El género de miedo ha vuelto: *Alien: Isolation*, *The Evil Within* y *The Order: 1886* nos reintroducen en un mundo de sustos y terror que no hemos visto desde los tiempos de *Resident Evil*, *Silent Hill 2* y *Eternal Darkness*. Bueno, o al menos esa es la pista que seguimos, pues todos los desarrolladores de estos nuevos títulos los citan como sus influencias. "Buscamos lo que nos asusta", nos dicen, o citan una película clásica de terror o hablan de cómo asustaba Hitchcock.

Lo que todos estos grandes estudios parecen obviar, quizá conscientemente, es lo que ha revivido realmente el género del miedo: la activa, innovadora y terrorífica escena independiente que ha sacado los juegos de terror más creativos de los últimos años. Este grupo de títulos empezó a destacar a medida que el miedo mainstream empezaba a difuminarse por culpa de las armas y las cinemáticas que los señores con traje veían que tanto vendían en otros juegos. Ha sido gracias a *Amnesia: The Dark Descent*, *Lone Survivor*, *Outlast* y *DayZ* que el género ha resucitado en lo mainstream. "Creo que muchos de los desarrolladores de juegos de miedo actuales crecieron con *Silent Hill*, *Resident Evil*, *Alone in the Dark* y, en mi caso, *System Shock 2*", admite Aaron Foster, jefe de diseño y de arte de Lunar Software.

Pero los indies no tienen la capacidad pecuniaria ni de mano de obra de estos grandes estudios. ¿Es un error intentar alcanzar las cuotas de dichos estudios en el género de terror. Foster, cuyo equipo trabaja en *Routine*, un juego de ci-fi y terror, asegura que no: "Nos dimos cuenta de una cosa en lo que se refiere a dar miedo a alguien: tu juego no necesita tener el aspecto de un juego Triple-A. Pienso que juegos como *Slender* son el perfecto ejemplo. Los indies pueden experimentar con muchos elementos de jugabilidad y usar mecánicas de nicho y temas extraños para crear una experiencia de puro terror".

Esa predisposición y habilidad para experimentar con la forma ha llevado a increíbles y terroríficos resultados, empezando por el ya mencionado *Amnesia*. Uno de sus responsables, el director creativo de Frictional Games, Thomas Grip, tiene ideas interesantes respecto a lo que su estudio ha creado.

"De lo que más orgullo estoy es de hacer juegos que la gente no aguanta mucho rato, pero que aún así disfrutan muchísimo", nos dice. "Gran parte de la industria gira en torno a experiencias adictivas, por lo que nos alegra especialmente tener un juego que es casi lo contrario. Adoro que seguir adelante exija cierto esfuerzo por parte del jugador".

"De lo que más orgulloso estoy es de hacer juegos que la gente no aguanta mucho rato, pero que disfrutan"
Thomas Grip, director creativo, Frictional Games

Philippe Morin, cofundador del estudio tras *Outlast*, Red Barrels, nos hace hueco en su cabeza para compartir lo que piensa sobre por qué las grandes producciones de miedo escasean hoy en día (una pista: por la pasta). "Las grandes compañías se olvidaron del género porque querían incrementar su cuota de mercado", Morin sentencia, "Los juegos de miedo son viables económicamente »



Aunque existió antes que *Left 4 Dead*, *Killing Floor* no se vendió en tiendas hasta después del exitazo de Valve. No siempre son indies quienes influencian a los grandes.



Lone Survivor ya era querido, pero cuando dio el salto a PS Vita sufrió un nuevo periodo de éxito desbocado: ahora era posible asustarse con sus píxeles en cualquier parte.

» siempre que no te pases con el presupuesto. Dudo que un juego de miedo pueda hacer la mitad de dinero que *GTA* o *Call Of Duty*, pero, desde luego, existe una demanda. La misma lógica se ha aplicado a la industria del cine: no hay peli de miedo que consiga lo mismo en taquilla que *Avatar* y por eso se ven tantas de ellas con un presupuesto bajo".

¿Éste ha sido el camino lógico para el género de miedo, entonces? Puede. ¿Significa esto que veremos pronto un *Paranormal Activity* del videojuego, una película hecha con 15.000 dólares que recaudó 200 millones? ¿Habrá pronto un *Minecraft* del terror? "Estos no son los juegos en los que presumes de crear algo, como en *Minecraft*, sino que se vuelve más personal cuando hablas de cuánto te ha asustado. Tienen una naturaleza mucho más subjetiva", dice Grip.

"A cambio, esto significa que un juego de terror con éxito y con influencia cultural se convierte en un referente de un modo diferente a como lo hacen *Call Of Duty*, *Minecraft* y *GTA*. Así que cuando llegue 'El Minecraft de los juegos de miedo', no lo apreciaremos como tal, pero eso no significa que no existe la posibilidad".

Así pues, ¿evidencia esto que el terror llegará en algún momento al mainstream? No tiene por qué, y Morin nos explica bien clarito que cualquier éxito es una excepción. ¿Por qué? "El miedo es muy subjetivo", comenta. "La gente se asusta por cosas muy diferentes y algunos no se asustan en absoluto. No creo que pueda ser mainstream, pero de nuevo, siempre hay excepciones".

Foster piensa que estos pocos lanzamientos no son un signo de que el género se haga popular: "No diría que está de vuelta en lo triple-A. Claro, hay un par de juegos ahí, pero eso no es ni mucho menos un renacimiento. Además, creo que los indies siguen pudiendo ofrecer experiencias de horro realmente oscuras y únicas que un juego con un gran presupuesto no quiere".

Dicho esto, Foster tampoco quiere decir que el género no tenga su sitio en lo mainstream: "Creo que siempre habrá ciertos desarrolladores que harán juegos de miedo, como Shinji Mikami", dice. "Aunque la gran sorpresa ha sido un desarrollador conocido por hacer juegos de estrategia que está haciendo el juego de *Alien* que siempre quisimos… Si *Alien: Isolation* funciona bien en las tiendas, quizá otros grandes estudios quieran seguir sus pasos, lo que no solo es bueno para el género de terror, sino para todos".

Uno de los miedos (perdón por el chiste) que tienen los desarrolladores mainstream es lo a menudo que tienen que diseñar las cosas en consenso y con objetivos amplios. ¿Puede algo dar miedo si se hace para una amplia audiencia? Grip también ha pensado en esto: "Esto es algo que me preocupa cuando hablamos de grandes producciones de terror.

> ***"El miedo es muy subjetivo. La gente se asusta por cosas muy diferentes y algunos no se asustan en absoluto"***
> *Philippe Morin, cofundador, Red Barrels*

"Para conseguir un buen título de miedo, tienes que asumir que el juego será aburrido y nada emocionante para un gran grupo de gente. La auténtica sensación de horror puede llegar más tarde, de modo que hay que mantenerse jugando. Esto es algo complicado para un gran equipo con mucho dinero detrás".

Grip comenta esto no solo por lo difícil de conseguir que todo el mundo desarrollando un gran juego se sienta igual con él, sino también por lo complicado que es mostrar versiones preliminares aceptables para conseguir más financiación. "Por esto creo que todo el mundo prefiere añadir elementos que matan el terror. Echa un ojo a *Dead Space* y la mejora de armas, por ejemplo".

Y Foster está muy de acuerdo, hay muchos traspiés a lo largo de un proyecto a gran escala, que llegan hasta la distribución y el precio. "Creo que hay unos cuantos problemas añadidos a hacer un juego de miedo triple-A horror. Uno de ellos es que se les pone un alto precio porque han sido costosos de desarrollar y promocionar. Otro, que la gente se espera una experiencia de 15 horas mínimo tras pagar 60 euros. Con esto dicho, aún hay juegos mainstream de miedo que merecen la pena, pero no consiguen satisfacer a los grandes fans del género".

Las grandes producciones tienen sus cosas buenas, claro. The Creative Assembly han podido analizar y retocar *Alien Isolation* muchísimo antes de lanzarlo a la venta. Con producciones pequeñas, esto es imposible, algo que introduce una curiosa pregunta: ¿cómo sabes que da miedo?

"Es peligroso limitarte a tu propia experiencia, pues es muy fácil obviar cosas que algunos jugadores no saben", comenta Grip.



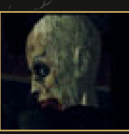
Juegos como *Resident Evil 6* son una de las razones por las que el género de terror es tan popular entre el indie: están tan lejos de sus conceptos originales que parecen de broma.

VIEJOS TERRORES

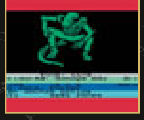
Cuanto más cambian las cosas, más nos apegamos a los zombis, o al menos eso parece cuando se comparan *Resident Evil* y *The Order: 1886*. Ambos juegos tienen criaturas casi idénticas que se alimentan de humanos muertos. Los videojuegos han tenido ya una gran dosis de esto, hasta el punto en el que juegos como *Dead Rising* y *DayZ* los ven más como un obstáculo inocuo más que como fieras hambrientas de carne.

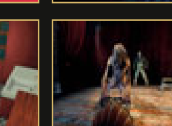
Pero en general, nuestros gustos no han cambiado mucho con los años. En el *Alien* de C64, el primero de la saga, el protagonista tenía que evitar como podía al xenomorfo. ¿Y qué pasa con *Alien: Isolation*? Lo mismo. El terror lovecraftiano es otra de las aproximaciones habituales, con las bestias extrañas del *Alone in the Dark* original naciendo casi de la mano del padre de Cthulhu, mientras que juegos más modernos como *Metro 2033* y la saga *Stalker* aún a H.P. Lovecraft como gran influencia.

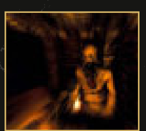
Hay una tendencia en los juegos de los últimos años a centrarse en enemigos que no vemos. Ahí están *Amnesia: The Dark Descent* o los juegos sobre Slender como señores de su estilo, haciendo manchar los calzoncillos al jugador sin necesidad de ser muy obvios. Muchos juegos de miedo siguen palpando nuestros miedos primarios a la oscuridad y a lo desconocido, algo que no ha cambiado en miles de años de humanidad. El problema, vaya, es que los zombis ya no asustan.

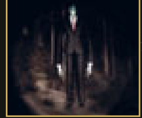












"Por ejemplo, lo mismo crees que se han dado cuenta de un elemento, pero luego no es así. Es un proceso difícil de equilibrar experiencia y feedback".

Foster se siente un poco igual: "estar demasiado cerca de un proyecto de veras te inmuniza de toda sensación de miedo y terror. Ciertamente, no sabemos si vamos a dar miedo a la gente". Morin también reflexiona sobre esto: "Es muy duro dar un paso atrás y analizar tu juego objetivamente... Al final, tienes que confiar en ti y cruzar los dedos".

Pero puesto que el terror diluido no es tan bueno, podría interpretarse que un enfoque muy concentrado en el momento del desarrollo podría ayudar a todo el proceso. En lugar de estar difuminado en otros elementos adicionales (como pasa en *Dead Space 3*), el proceso creativo se puede centrar en lo que más importa: dar sustos de infarto que levanten a la gente de la silla. Así pues, ¿hacia dónde debe dirigirse este tipo de juego en el futuro? Es un hecho que es más popular que hace unos pocos años, sobre todo porque los menospreciados indies, con sus producciones muchísimo más baratas, están demostrando una vez tras otra ir muy por delante de las grandes compañías y de sus millones.



"Creo que juegos como *Amnesia*, *Slender* y *Outlast* han ayudado a demostrar que, al menos, son viables económicamente", insiste Grip. "Este tipo de tendencia va y bien, así lo mismo es parte del zeitgeist de ese momento". Incluso si solo se tratara de una cuestión de modas, los juegos que están por llegar tienen un aspecto magnífico. *Alien: Isolation* tiene una pinta especialmente buena y todos hemos puestos nuestras esperanzas en que será el juego que reintroducirá el miedo en el mundo mainstream, además de darle a *Alien* el juego que se merecía desde hace años.

Pero hay más producciones en ciernes, como lo nuevo de Frictional Games, que se llama *Soma* o el proyecto de Lunar Software, el ya mencionado *Routine*, que están en manos de estudios indies. Y todos ellos tienen algo diferente. Todos abrazan la diversidad como la vía para ser relevantes, pues de otro modo se perderían en el mar de los 'escapa del monstruo/mata hordas de zombies/sobrevive en el entorno hostil. Grip reconoce este hecho inamovible: "Ahora mismo, muchos de los juegos de terror que aparecen giran en torno a escapar de un enemigo. Si esto continúa siendo así, la audiencia se fatigará y estaremos como antes.

"Lo bueno de esto es que, para destacar, tienes que huir de los diseños simples, de modo que, aunque haya una pila de juegos muy parecidos, habrá otros que destacan por su individualismo y por ir más allá. El terror interactivo es muy difícil de conseguir si te apartas de las aproximaciones más sencillas, de modo que lo peor que podría pasar es que todo el mundo se quedara en la zona de comfort y el género volviera a perderse en su mejor estado".

Como no queremos acabar con una cuestión tan negativa, que no está el horno para bollos, mejor vamos a hacerlo hacerlo con la positividad con la que Grip ve el futuro del género: "En Frictional estamos trabajando muy duro para ir más allá, igual que juegos como *The Vanishing Of Ethan Carter*, que intentan pisar nuevo terreno sin explorar. Tengo la seguridad de que veremos juegos más y más sofisticados a la hora de ponernos los pelos de punta".



Como invención propia de Internet, no sorprende que algunos juegos juguetearan con la idea del Slender Man. Lo sorprendente es lo bien que reflejaron el miedo a lo desconocido.



ROMPE CIRCUITOS

FORZA HA ESTABLECIDO SU SERIE DE MUNDO ABIERTO, Y POR ESO NOS HEMOS REUNIDO CON RALPH FULTON, DIRECTOR CREATIVO DE PLAYGROUND GAMES PARA DISCUTIR LA NUEVA ENTREGA DE FORZA HORIZON

El *Forza Horizon* de 2012 utilizaba como entorno el ficticio Horizon Festival, lo cual constituía una interesante opción narrativa que permitía al jugador diferenciar entre la sensación de Gran Premio de los títulos principales de *Forza* y el mundo abierto de la serie *Horizon*. El Horizon Festival otorgaba libertad a los jugadores, que terminaban envueltos en persecuciones peliculeras con aviones y helicópteros (una clara desviación del aire de simulador serio de los títulos originales de *Forza*).

Forza Horizon acontecía en el montañoso estado de Colorado y brindaba al jugador una gran diversidad de caminos abiertos, aderezados con vistas. En *Forza Horizon 2*, el desarrollador Playground Games ha trasladado la acción al sur de Europa, una zona que promete tanta variedad y belleza como su predecesora. Pero, si pensamos que muchas de las pistas que se encuentran en los principales títulos de *Forza* pueden verse asimismo en los recorridos europeos, ¿qué diferencia a los juegos *Horizon* de sus padres espirituales?

"Esa es una buena pregunta", responde Ralph Fulton, director creativo de *Horizon 2*. "Creo que *Forza* y *Horizon* son experiencias muy complementarias. Ambos pueden identificarse como juegos *Forza* y comparten ciertos valores. Para mí, *Forza Motorsport* es un juego serio. Lo importante es la simulación, la precisión y el dominio. Se trata de saber hasta dónde puedes llegar y por tanto tienes que lanzarte".

"Pero en Playground Games hemos adoptado el enfoque opuesto, porque *Forza Horizon* es un juego más contemplativo. Es divertido, tranquilo y relajante. No intentamos dictar exactamente lo



que hay que hacer, sino que se lo dejamos al jugador. La libertad es uno de los principios fundamentales de los que siempre hablamos. Esa palabra está literalmente escrita en las paredes de nuestro estudio porque forma parte de nuestro ADN. Queremos ofrecer un juego que esté lleno de experiencias, de coches y de contenido, y que te haga alucinar. Haz lo que quieras en el orden que prefieras. Esa es para mí la principal diferencia entre los dos".

★

ESTA FILOSOFÍA DE DISEÑO PUEDE ENCONTRARSE EN LO QUE OFRECE EL JUEGO: NADA MENOS QUE 200 COCHES ESTARÁN DISPONIBLES EN EL lanzamiento, con una diversidad superior a la de *Forza*. Así, en lugar de limitarse a coches deportivos, los jugadores dispondrán también de automóviles de tres puertas, coches de *rally* y camiones para explorar la naturaleza. Esta variedad es fundamental si se piensa en el esfuerzo que Playground ha invertido en el mundo de *Horizon 2*.

"El proceso de diseño empieza muy al comienzo del desarrollo", explica Fulton. "De entrada hay que seleccionar el lugar. Colorado nos gustaba mucho (aún sigo volviendo a Forza Horizon), pero Francia e Italia eran también dos de los sitios que nos habíamos planteado para el primer juego. Y de cara a éste se nos ocurrió combinar los dos. Además están adyacentes, y ahora que tenemos más potencia, podemos crear un mundo mayor".

La versión de *Forza Horizon 2* para Xbox One está construyéndose con el mismo motor que *Forza 5*, y la versión para 360 (realizada separadamente por Sumo Digital, desarrollador de *Sonic & Sega All-Stars Racing*) utilizará el motor original de *Forza Horizon*. La mayor potencia de la Xbox One está permitiendo a Playground Games hacer realidad la idea que tenía cuando empezó a desarrollar el *spin-off* original *Forza Horizon*.

"Enviamos equipos a investigar los sitios, sobre todo desde la perspectiva visual, pero fijándonos también en los matices de las carreteras", señala Fulton. "Hicimos que los diseñadores de niveles aprendieran cómo se comban las carreteras, cómo se ondulan, para alcanzar un mayor grado de autenticidad en *Horizon 2*. Porque el mero hecho de conducir por el entorno tiene que ser divertido". La popularidad de los juegos de carreras de mundo abierto no ha disminuido, y durante los últimos tres años han aparecido suficientes novedades como para satisfacer a los fans más obsesivos. Pero, mientras *Need For Speed: Rivals*, *Test Drive: Unlimited* y el inminente *The Crew* de Ivory Tower/Ubisoft tienen lugar en la naturaleza americana, *Forza Horizon 2* ofrece algo muy distinto y destaca frente a la impresionante competencia porque sus creadores han estudiado y aplicado atentamente todo lo que desean los jugadores.

"Lo que estamos expandiendo mucho esta vez es el área por la que se puede conducir. En Colorado todo eran carreteras, pero ahora hay caminos, bosques y montañas, lo cual aporta una dimensión completamente nueva", añade Fulton. "Se trata de algo que ya queríamos conseguir desde el principio, pero no empezamos a comprender de verdad lo que significaba hasta bien entrado el desarrollo, y entonces nos dimos cuenta de que podíamos conducir de un lugar a otro con la máxima rapidez posible". Las nuevas ideas de diseño aparecieron

Itinerarios

★ Aunque títulos como *The Crew* y *Need For Speed: The Rivals* se concentran en las grandes rutas americanas, *Forza Horizon 2* ofrece la oportunidad de explorar las increíbles carreteras de Europa. He aquí tres viajes que te proponemos recrear en el juego...

EL "GRAND TOUR"
De Ginebra, Suiza, a Milán, Italia – 800 kilómetros
★ Este recorrido brinda a Playground la posibilidad de mostrar su interpretación de los paisajes montañosos y la arquitectura italiana. El jugador pasará de las cimas cubiertas de nieve a trechos de costa ininterrumpidos, y quienes busquen retos disfrutarán con los serpenteantes caminos de montaña de los Apeninos.

LA RUTA ALPINA
De Lindau, Alemania, a Bad Tölz, Alemania – 480 kilómetros
★ Como sugiere su título, la clásica ruta alpina lleva al conductor a los Alpes bávaros, pasando por pequeños pueblos alemanes que tienen todos su propia historia individual. Pasarás por el pico más alto de Alemania y también podrás ver las casas de madera y los lagos cristalinos que dan una merecida fama a la campiña germana.

EL CIRCUITO VASCO
De Bilbao, España, a Santurce, España – 480 kilómetros
★ Este circuito vasco empieza en el puerto de Bilbao y continúa hasta Santurce, de modo que permite ver imponentes catedrales, las arenas de las playas de San Sebastián y toda una serie de pueblecitos costeros de pescadores. Gracias a ello, proporciona una agradable experiencia de conducción lúdica.



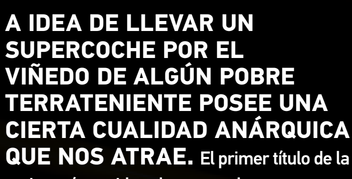
★ LA AMBIENTACIÓN EN EL SUR DE EUROPA DE *FORZA HORIZON 2* POSIBILITA ALGUNOS RECORRIDOS INCREÍBLES QUE SE DIFERENCIAN MUCHO DE LAS RUTAS A TRAVÉS DE COLORADO OFRECIDOS POR SU PREDECESOR.

★ AUNQUE EN *FORZA HORIZON 2* APARECE UN AMPLIO ABANICO DE COCHES POCO CONVENCIONALES, LOS JUGADORES AFICIONADOS A LOS SUPERVEHÍCULOS TENDRÁN QUE ESPERAR TODAVÍA UN POCO PARA VER SATISFECHOS SUS DESEOS...

★ EL HORIZON FESTIVAL ES UN FANTÁSTICO MARCO EN EL QUE DESARROLLAR LOS JUEGOS, YA QUE PERMITE TODO TIPO DE VIRGUERÍAS ORIGINALES, PROPICIA UN AMBIENTE INTERESANTE Y A LA VEZ MANTIENE EL REALISMO.

así de orgánicamente. Las escenas campo a través que se incluyen en el juego final son novedades de *Forza Horizon 2* y permiten divertirse mucho".

★



LA IDEA DE LLEVAR UN SUPERCOCHE POR EL VIÑEDO DE ALGÚN POBRE TERRATENIENTE POSEE UNA CIERTA CUALIDAD ANÁRQUICA QUE NOS ATRAE. El primer título de la serie está considerado por muchos como uno de los mejores juegos de carreras de mundo abierto que existen, y la crítica alaba su entorno, el realismo y el grado de control.

"Volviendo a la parte divertida de *Horizon*, algunas personas se dicen enseguida que en la vida real no es posible meter un Lamborghini por un viñedo; y, por supuesto, no lo es. Además, hay leyes muy sensatas que lo prohíben. Pero en nuestro juego resulta muy divertido, y eso es lo que queremos que experimente el jugador". Las situaciones fantásticas de este tipo son lo que encarna toda la mecánica del mundo abierto, y está muy bien que Playground Games se dedique a expandirla aún más. Para el estudio podría haber sido muy fácil adoptar una vía más seria en la línea de su franquicia *Forza*, pero, gracias a un nivel de personalización propio de un simulador y a la capacidad de hacer lo que uno quiera en vastas regiones de Europa, *Forza Horizon 2* se revela muy absorbente.

"PUEDES HACER LO QUE QUIERAS EN EL ORDEN QUE PREFIERAS" RALPH FULTON, DIRECTOR CREATIVO

También hay que reconocer al equipo el hecho de que el jugador sea capaz de conducir a 320 km/h (y a veces incluso más) en cualquier dirección, ya que primero hay que construir el entorno: cargar texturas, localizar puntos de referencia, preparar escalas. Fulton explica cuál fue uno de los principales desafíos que surgió al preparar la primera *demo* del título:

"La visualización (*streaming*) del entorno fue el principal obstáculo al que se enfrentaron nuestros técnicos. Piensa por ejemplo en un juego estándar de mundo abierto como *Red Dead Redemption*. Ese mundo necesita visualizarse a la velocidad del caballo más rápido, pero en nuestro juego puede usarse un Bugatti Veyron que alcanza 430 km/h y hay que visualizarlo a ese ritmo, lo cual supone un reto técnico".

Toda esta maestría gráfica se complementa con la tecnología Drivatar de *Forza*, que permite entrenar a una versión "fantasma" de ti mismo para que actúe como contrincante AI en línea (o en los juegos de los amigos cuando no estés en línea). Despídete de los NPC porque estas copias abundarán en *Horizon 2*.

La inclusión y utilización de Drivatar ha dado forma al diseño del juego, y la narración de un único jugador fue retrocediendo mientras la inteligencia artificial entrenada por los jugadores daba vida a los oponentes. “Mientras desarrollábamos el juego, fuimos capaces de poblar nuestro mundo con los Drivatars de *Forza 5*”, comenta Fulton. “A decir verdad, cuando empezamos a adoptar esa vía, el juego cambió literalmente ante nuestros ojos. Cambió el modo de conducir los coches a través de nuestro entorno, sobre todo en las carreras”.

“Lo que no se ha hecho nunca en *Forza 5* es entrenar a tu Drivatar para que conduzca fuera de la carretera (al menos, no de forma intencionada), pero en *Forza Horizon 2* empezarás a enseñarle desde el primer momento atajos, partes del mundo que te gusta visitar y rutas y carreteras que deseas recorrer. Y empezarás a notar su efecto cuando veas los Drivatars de otros jugadores dentro del juego: te los encontrarás conduciendo por campos o saliéndose de la carretera para buscar un granero, porque eso será precisamente lo que estará haciendo dicho jugador. Es muy chulo”.

Esto significa que, si entras en una carrera en cuanto arranques *Horizon 2*, lo más probable será que pierdas. No porque conduzcas mal o porque el juego está intentando hacerte trampas, sino porque los Drivatars entrenados por otros jugadores sabrán por dónde pueden acortar. Para vencerlos, primero tendrás que seguir sus rutas y aprender bien todas las carreteras. La sensación que esto produce es similar a la que experimentamos cuando empezamos a usar juegos de carreras y teníamos que observar a los demás coches para descubrir cómo ganarlos. Promete ser un desafío desde el principio, y también un cambio refrescante.



★ LA PROMESA DE PODER COMPETIR CONTRA SUSTITUTOS ENTRENADOS POR OTROS JUGADORES NOS INTRIGA. POR ESO PENSAMOS SER DELIBERADAMENTE AGRESIVOS, PARA QUE APRENDAN.

“NO SOLO TE ANIMAMOS A CREAR TUS PROPIAS COSAS, SINO TAMBIÉN A COMPARTIRLAS CON OTROS” RALPH FULTON, DIRECTOR CREATIVO



LÓGICAMENTE, SI PIENSAS ENVIAR TU DRIVATAR A LAS CARRETERAS PARA QUE COMPITA POR TI DURANTE TU AUSENCIA, QUERRÁS SIN DUDA QUE RESULTE RECONOCIBLE. La personalización siempre ha sido una faceta importante de los juegos de carreras, y Playground Games no se ha olvidado de ello (sobre todo si tenemos en cuenta que este juego se enorgullece de ofrecer una amplia serie de alteraciones cosméticas y opciones de ajuste del rendimiento).

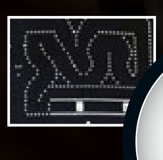
“La personalización supone un aspecto fundamental de la franquicia *Forza*”, aclara Fulton. “Es una de las cualidades que deben tener todos los juegos de la serie. En *Horizon 2* contamos con el editor Livery, que permite a nuestra comunidad elaborar las creaciones más increíbles. También tenemos actualizaciones, como en el juego anterior, y además vamos a reintroducir el *tuning*, que fue una de las primeras cosas que nos pidieron nuestros fans. Si por ejemplo deseas “tunear” las relaciones de engranaje y cosas por el estilo, te ofreceremos el grado de detalle necesario para conseguirlo. Además tendrás la oportunidad de compartir todas tus creaciones y también las adaptaciones con otras personas en encuentros de coches”.

Esta personalización adopta asimismo el aspecto social de los juegos modernos, pues tu lista de amigos de Xbox Live no solo se animará con carreras y exploración, sino también al comprar y adaptar coches. Este énfasis social ya ha podido verse en la Multi-Drive de un juego de carreras *arcade* como *Need For Speed: Rivals*, y Ubisoft planea incorporar el multijugador asíncrono en *The Crew*. Con su interés renovado por reunir a los jugadores en el entorno virtual del sur de Europa (compitiendo juntos o entre sí, encontrándose en una montaña de los Alpes para comparar e intercambiar opciones de personalización, y disponiendo de los mejores suplentes “fantasmas” posibles), queda claro que *Forza Horizon 2* se propone conservar su corona de rey de los juegos de carreras de mundo abierto, y además ofrecerá algo de lo que presumir a los dueños de una Xbox.

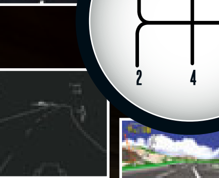
Evolución del género

★ *Forza Horizon 2* tiene un aspecto impresionante, pero los juegos de carreras no siempre se han movido en los mismos parámetros. A continuación trazamos su progresivo avance hacia el esplendor gráfico

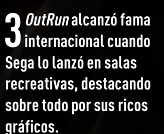
1 Atari empezó a definir lentamente el género de carreras con su versión *arcade* de *Gran Track 10* en 1974, el primer título del sector que venía con su propio volante.



2 En 1979, el juego *arcade Speed Freak* introdujo los gráficos vectoriales en el género y ofreció a los jugadores su primer atisbo de 3D.



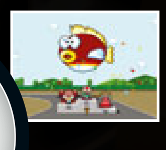
3 *OutRun* alcanzó fama internacional cuando Sega lo lanzó en salas recreativas, destacando sobre todo por sus ricos gráficos.



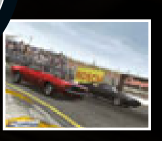
4 El título de Fórmula Uno *Virtua Racing* llegó a las salas recreativas en 1992 de la mano de Sega y condujo el género por la vía plenamente 3D.



5 *Super Mario Kart* para la SNES hizo que también apareciera en 1992 una nueva rama de títulos que tenían un aspecto más afín a los dibujos animados.



6 Cuando el *Forza* original fue lanzado para la Xbox en 2005, alcanzó un grado de realidad y detalle que no estaba al alcance de rivales como *Gran Turismo*.



Dentro de Guerrilla Games





Guerrilla Games, los propietarios de la franquicia Killzone, se caracterizan por su ambición y su humildad. Ahora, tras ayudar en el lanzamiento de PS4 con Killzone: Shadow Fall y metidos de lleno en una nueva IP, nos han invitado a conocer sus oficinas de Amsterdam.

Igual que el viejo refrán que dice que no debes juzgar un libro por las tapas, lo mismo se podría decir de un estudio de videojuegos. Las oficinas de Valve en Seattle están dentro de un edificio horrible, y sin embargo divididas en varias plantas decoradas con muy buen gusto. Del mismo modo, la maestría de 4A Games a la hora de crear motores avanzadísimos está rodeada de los graves problemas políticos que está viviendo la ciudad de Kiev desde hace ya demasiados meses.

Luego está Guerrilla Games. Establecidos entre los canales de la mismísima Amsterdam y en una de las mejores áreas de la ciudad, sus muros blancos muestran con orgullo el logotipo de la compañía, y su recepción, que tiene puertas automáticas, está llena de barriles explosivos, material de camuflaje y un soldado Helghast a tamaño natural. Este desfile de derroche continúa por cada pasillo de las zonas sociales y hasta que llegamos al interior de las oficinas de diseño, en el piso de arriba, más sencillas pero también con trofeos expuestos en vitrinas para sorprender a aquellos visitantes que llegan tan lejos.

"En determinado momento, hicimos el cenicero con mayor resolución jamás hecho", se cachondea Bak al poner un ejemplo sobre su juego más reciente, *Killzone: Shadow Fall*. "Tenía el mejor sistema de iluminación posible y la textura más alta jamás usada. Él solito consumía una buena porción de la memoria de la consola. Es una pequeña cosa... pero así de apasionados son nuestras gentes cuando se ponen a trabajar".

Guerrilla son conocidos principalmente como el estudio de los *Killzone* (hizo un juego multiplataforma, *Shellshock: Nam '67* antes de saltar a *Killzone* y ser adquiridos por Sony) y han trabajado en todos los juegos lanzados en consola desde su debut en 2002 en PS2. Su reto más reciente ha sido el más importante: desarrollar el juego de lanzamiento más importante de PlayStation 4, allá por finales de 2013.

"Hacerlo fue la decisión adecuada", afirma ter Heide con cierto remordimiento. "Si pudiéramos retroceder en el tiempo y alguien me preguntara '¿Haríais juego de lanzamiento?' Sí, tomaría la misma decisión de nuevo. Fue bueno para nosotros como equipos, pues nos pudimos poner con el nuevo hardware antes y centrar toda la compañía en hacer algo distinto. Fue algo liberador e inspirador. Nos topamos con nuevos límites, pero creo que fue algo creativamente emocionante porque también pudimos hacer muchas cosas nuevas. Sin embargo, al mismo tiempo tienes una fecha límite ahí, estás obligado a lanzar el juego y eso es algo que no te puedes quitar de la cabeza y que te obliga a hacer muchos cambios para llegar".

> "Si pudiéramos retroceder en el tiempo y alguien me preguntara '¿Haríais un juego de lanzamiento?' Sí, tomaría esa decisión de nuevo"
> Steven ter Heide, Director

Sin embargo, nuestra percepción final del estudio es de una increíble modestia y sobriedad.

"Todo el mundo tiene la misma ansiedad por hacer el próximo bombazo al pasar estas puertas", comenta Steven ter Heide, director de *Killzone: Shadow Fall*, quien, junto con Arjan Bak, va a pasar el día con nosotros para mostrarnos el estudio. "Somos un estudio muy ambicioso y apasionado. Es necesario serlo. Vives con estos juegos durante años y es imprescindible quererlos para hacerlos".

Este entusiasmo ha garantizado una reputación a Guerrilla, entre crítica y público, de ser un estudio con una gran capacidad técnica y un equipo de diseño capaz de dar los mejores gráficos en una consola. Su obsesión por el detalle, como comenta ter Heide, mantiene al estudio a punto todos los días. "Todo el mundo se emociona al hablar de ese pequeño detalle en el que están trabajando", dice. "'Esta es el mejor poste de luz jamás hecho!' he oído decir a alguien. Entonces me toca ponerles las pilas y hacer que se centren un poco y vean las cosas con perspectiva. 'Ese poste no es lo más importante del juego. Tienes que pensar un poco más en las cosas que lo son. Podrías enfocar tu trabajo en ella durante una semana más, pero realmente no parece una buena idea'".

Ter Heide reflexiona sobre los cambios que podrían haber hecho al juego, pero la visión del estudio se emborronaba a medida que avanzaban con el desarrollo de escenarios. Alaba el trabajo de su equipo en el primer nivel abierto, pero expresa cierta decepción porque no pudieron hacerlo mejor en los siguientes, que eran muy lineales y típicos.

"¿Que podríamos haber tomado diferentes elecciones? ¿Que eso habría conseguido un juego muy diferente? Sin lugar a dudas. ¿Pero eso lo habría »

■ Dotar a PlayStation 4 de un juego que dejara claras sus características fue uno de los retos más duros que el estudio ha tenido que afrontar.



» hecho mejor o peor juego? No lo sé. Intentamos en su momento tomar las decisiones más acertadas posibles, pero si miro atrás, está claro que se podrían haber hecho mejor ciertas cosas. Quizá fuimos muy ambiciosos (es el juego más grande que hemos realizado jamás, es mucho más variado en ambientes, su campaña es enorme, quizá demasiado grande para lo que necesitábamos. Podríamos haber sido más cuidadosos y haber elegido lo que queríamos, pero teníamos que seguir adelante con el título. Este tren no podía pararse".

Steven ter Heide describe a su equipo como muy sincero. "La gente espeta 'Eso es una mierda.' Somos abiertos y honestas sobre lo que pensamos que debería ser un juego y no nos asusta hacer preguntas".

Está claro que *Shadow Fall* no era el mejor juego del mundo. Como uno de los primeros estudios de Sony en hacerse con el nuevo hardware, descubrir y aprender a usar el potencial de PlayStation 4 fue una experiencia gratificante, dice Bak: "Una de las cosas con las que nos ayudó PS4, y hemos estado ahí desde la generación de PS2, es que es muy fácil adaptarse a ella. Nos llevó muy poco tiempo entenderla y conseguir que el juego funcionara, pues había herramientas mucho más directas para trabajar. Con PS3, todo era más abstracto en términos de ejecución, y eso que nos habíamos vuelto unos expertos con *Killzone 3*, pero PS4 ofrece inmediatamente toda esta potencia para ser usada".

Otros estudios, como Epic o Crytek, la tienen en similar estima cuando se trata de conseguir gráficos impactantes, uno de los mayores desafíos para los primeros juegos de una nueva generación de hardware y por donde se juzga normalmente estos productos. Ter Heide medita sobre lo que el estudio ha conseguido con *Shadow Fall* y sobre a dónde se dirigen los videojuegos en cuanto a gráficos: "Creo que los gráficos y la tecnología no son tan importantes como conseguir una jugabilidad que los acompañe. Tenemos ambición y miramos la PS4, tras dar el salto desde PS3, para pensar en lo que definirá las estéticas de esta generación. Es difícil clavar una sola característica. Se están intentando conseguir mundos vivos que se sientan como tal. Eso es algo que intentamos con *Shadow Fall*. Los árboles y las hojas se movían de forma realista, pero en cuanto algo no era creíble, toda la imagen se venía abajo.

En este número analizamos el último DLC de *Killzone: Shadow Fall*, la expansión cooperativa *Intercept*.

Todo tiene que alcanzar un nivel mínimo, ya sea que el viento las agite bien o que los reflejos sean exactos, y eso es algo muy complicado de conseguir. Eso requiere más que buena tecnología, exige una dirección de arte y juego muy inteligentes que lo haga todo coherente. Para mucha gente en el estudio, que ha vivido de una franquicia durante quince años, estos tiempos son muy excitantes", se entusiasma ter Heide. "También difíciles pues estamos ante el desafío de hacer algo nuevo y fresco". En este tramo de nuestra visita, nos topamos con una serie de puertas negras con largas cortinas que obstruyen la visión de un área de trabajo. "Aquí hay una nueva IP en desarrollo, por eso está todo negro", confirma ter Heide. "Estamos trabajando en más cosas además de en *Killzone*".

Guerrilla no va a divulgar ninguna información sobre su nuevo proyecto, solo que es completamente diferente de *Killzone* y que llegará a PlayStation 4. Tras haber trabajado en la franquicia durante más de diez años, una nueva IP representa una ola de renovación creativa en el estudio. "Hemos empleado un montón de tiempo en una franquicia y la conocemos al dedillo, sabemos lo que esperan los fans de ella", dice ter Heide. "Pero a la vez, cada juego supone un desafío diferente. Con *Killzone 2* nos pusimos el ridículo objetivo de imitar cierto tráiler. Con *Killzone 3* integramos Move, lo hicimos 3D y tuvimos un ciclo de desarrollo muy breve. *Shadow Fall* ha sido un juego de lanzamiento, algo también nuevo para nosotros. Cada proyecto ha sido un reto creativo nuevo, lo que ha ayudado a que el equipo saliera de su zona de confort y fuera más allá de sus propios límites".

Guerrilla habla de Morpheus

Con Project Morpheus consiguiendo un montón de atención en la industria, se ha especulado mucho sobre qué estudio de Sony integrará su nuevo dispositivo en su próximo proyecto. Tras conseguir introducir bien Move y el 3D en *Killzone 3*, ¿han pensado en Guerrilla Games sobre integrar Morpheus? "Creo que Morpheus es una propuesta interesante", comenta Steve ter Heide. "Es una manera diferente de experimentar los juegos. Hay muchas experiencias ahí fuera y muchos juegos que explotar, pero no estoy seguro de que un FPS sea lo mejor para Morpheus. ¿Quizá los sistemas de control necesitan un poco más de trabajo?. No lo sé, no he pasado aún suficiente tiempo con ello como para resolver mis dudas. Creo, sin embargo, que es una enorme promesa. No hemos tenido tiempo suficiente con él como para saber si nos funcionaría en el tipo de juego que queremos hacer".

Con cada proyecto como un nuevo reto que acompaña a la expansión creativa y los intentos de ser un estudio prominente en Europa, ¿qué desafío representa una nueva franquicia? "Más bien diría que el reto es hacer dos juegos a la vez", responde Bak. Ter Heide está de acuerdo: "Convertirse en un estudio con varios proyectos es un desafío en sí. Nos estamos dando cuenta de que no estamos haciendo dos cosas, porque si sumamos el contenido tras el lanzamiento, serían tres. Hay que estar pendiente de qué necesita cada uno".

Bak y ter Heide hablan del soporte tras lanzar un juego y de la inversión en la comunidad para seguir desarrollando y mejorando un juego pasados los meses. *Shadow Fall* ha lanzado recientemente *Intercept* como DLC (un cooperativo multijugador que rehace la jugabilidad). "Vemos el juego como propiedad de los jugadores, no nuestra", dice ter Heide. "Hemos contado una historia y hemos hecho el juego que queríamos, hemos puesto muchas características en él, pero los jugadores piden otras cosas. Y ahí estamos para escucharles. Por ejemplo, no dimos importancia al Deathmatch por equipos porque queríamos hacer un online táctico y con objetivos, pero es el modo más jugado en *Killzone*. ¿Por qué no vamos a dar a la gente lo que quiere y hacerlo una mejor experiencia? Hay límites en lo que podemos cambiar, pero estamos dispuestos a adaptarnos y a hacer ajustes. Es su juego ahora y nosotros estamos para ver cómo podemos ayudarles".

Es una actitud gratificante que viene dada por la pasión que ponen en los juegos y por la gente que los juega. A medida que Guerrilla se sumerge en territorio desconocido con su nueva IP, siguen poniendo mucho interés en el aprendizaje y en mantener una mente abierta entre compañeros.

"Somos muy ambiciosos y estamos motivados. Ncesitas que sea así si quieres estar en esta industria", dice ter Heide. "Pero es una actitud hacia nosotros mismos más que hacia fuera. Desde *Killzone,* la gente ha dicho que somos los *Halo-killers*. No es así, simplemente hicimos un shooter que se lanzó más o menos a la vez que *Halo*. *Killzone 2* fue comparado con todos estos shooters militaristas a lo *Call Of Duty*. Nunca hemos buscado ser nada de eso, hemos hecho los juegos que queríamos hacer y lo mejor que hemos sabido. Es fantástico porque somos un estudio joven con mucho aún por aprender pero nos comparan con *Call Of Duty* y estos veteranos desarrolladores con un montón de éxitos a sus espaldas. Aún no somos como ellos, no estamos todavía ni en la misma liga".

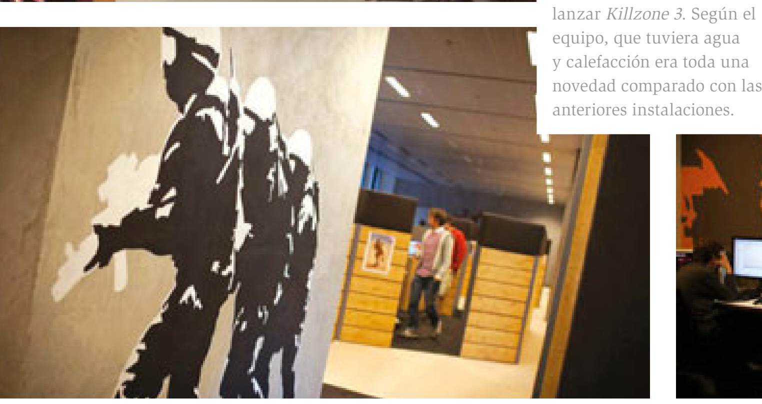
> "Sabemos que podemos hacerlo mejor y necesitamos hacero mejor, es lo que nos hace seguir adelante"
> Steven ter Heide, Director

"Acabamos de movernos a unas oficinas con más facilidades", bromea Bak, en referencia al pequeño lujo que le rodea. "Deberías haber visto nuestro viejo edificio". Incluso si el estudio parece estar preparado para sus responsabilidades, aún tiene mucho por demostrar. "Lo más emocionante de todo es que vemos que aún hay muchos peldaños por subir en nuestra escalera", sentencia ter Heide. "Sabemos que podemos hacerlo mejor y necesitamos hacerlo mejor, eso es lo que nos hace seguir adelante. Lo que nos empuja es que sabemos que somos totalmente capaces de ello".











Guerrilla Games se mudó en 2011, después de lanzar *Killzone 3*. Según el equipo, que tuviera agua y calefacción era toda una novedad comparado con las anteriores instalaciones.

ANTES DE ALCANZAR LA FAMA

Ojo con el espacio entre letras
29°
Estrechar
Ajustar mejor
Levantar un poco
30.2 mm

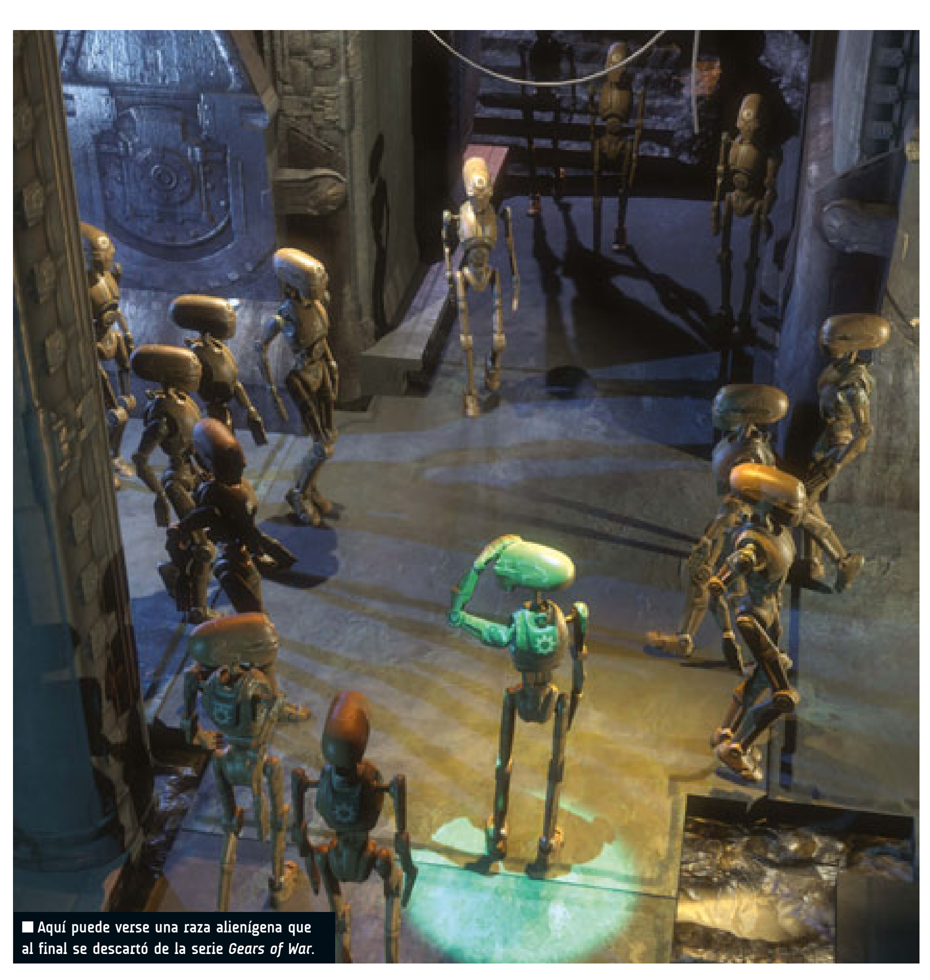
Los desarrolladores comentan algunas de las ideas originales de juegos que se hicieron muy populares

GEARS OF WAR

***Gears of War* no siempre fue el machista juego de disparos en tercera persona que llegó a definir la primera época de la Xbox 360, sino que surgió de las cenizas de un proyecto inacabado de Unreal que había estado desarrollándose durante cinco años.** "*Gears of War* empezó siendo un juego basado en clases de tipo *Battlefield*", explica James Golding, principal programador de Unreal Engine. "Tenía clases y robots, e iba a orientarse al ámbito multijugador... hasta que Cliff Bleszinski jugó a *Medal of Honor* y entonces dijo que había que hacer una campaña de un único jugador".

Los primeros años de la década del 2000 fueron muy intensos para Epic. Después de lanzar *Unreal Tournament*, empezó a plantearse la creación de otra serie nueva para mostrar la potencia del Unreal Engine 2. "Así que empezamos a trabajar en un título multijugador basado en clases, que empezó llamándose *Unreal Warfare*, y la idea era que pudiese jugarse en grandes terrenos multijugador o bien contra robots. Luego también se nos ocurrió que el jugador podría usar un robot", explica Golding. "Como antes habíamos estado trabajando en *Unreal Tournament 3* (y luego en *Unreal Tournament 2003* y *2004*), para cuando volvimos a *Unreal Warfare* habían pasado dos años y la industria había cambiado por completo.

"Observamos el auge de los títulos de un solo jugador basados en campañas, y entonces devolvimos *Unreal Warfare* a la mesa de dibujo. Pasó a llamarse *Warfare* y luego cambiamos el nombre varias veces. También remodelamos una gran parte de los personajes, pasando de los soldados de aspecto



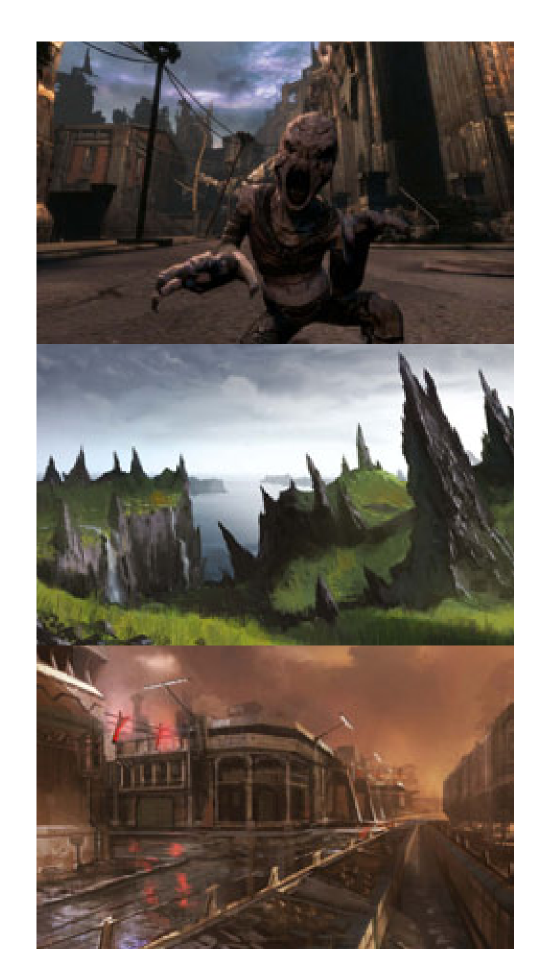
■ Aquí puede verse una raza alienígena que al final se descartó de la serie *Gears of War*.

tradicional a una apariencia más próxima a la ciencia ficción. Posteriormente surgieron ciertas normas como por ejemplo "nada de pistolas láser", y poco a poco se fue pareciendo al *Gears of War* que conocemos".

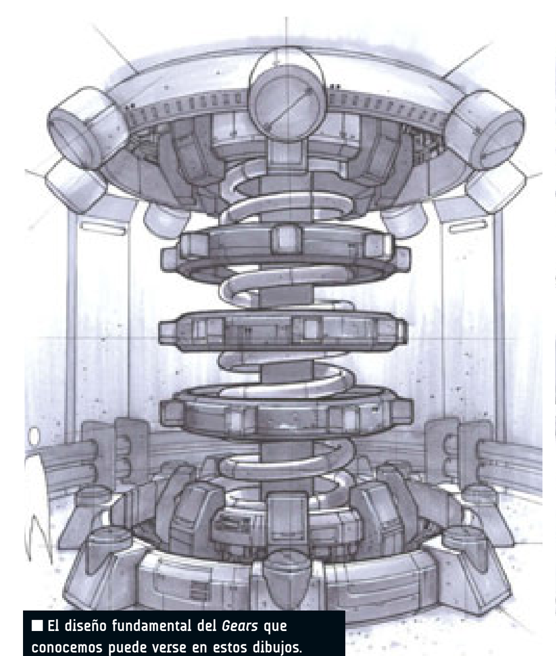
Epic presentó *Warfare* en GDC 2002, con una *demo* en la que un grupo de cuatro soldados exploraba catacumbas y redes de cuevas (que recordaban las madrigueras de insectos) en un planeta industrial. El proyecto iba a ser un juego de disparos basado en vehículos con algunas secciones a pie, y los enemigos a los que tenía que enfrentarse el jugador eran llamados "Geist" (ver imagen derecha).

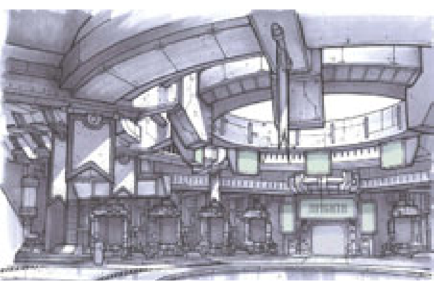
Para cuando *Warfare* se transformó en *Gears of War*, en el estudio de Epic se habían acumulado años de materiales que fueron estudiados por Jerry O'Flaherty cuando se convirtió en el director artístico del juego. "La idea inicial de *Gears of War* mantenía los materiales basados en clases y solamente alteraba un poco el estilo artístico. La evolución del juego fue un proceso lento y orgánico", señala Golding. "Tuvimos suerte porque contábamos con el Unreal Engine y éramos bastante independientes; no teníamos que cumplir ningún plazo con un editor. El proyecto fue dando muchas vueltas antes de que por fin todo se asignara a *Gears of War*".

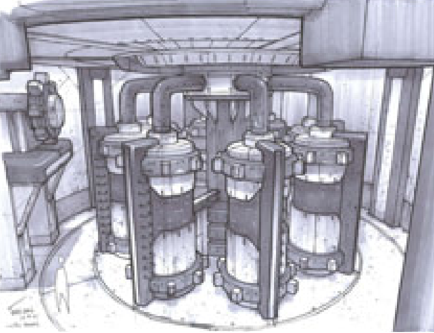
"El equipo de Unreal empezó a trabajar en el primer esbozo del juego en 2001 y *Gears of War* terminó apareciendo en 2006, de modo que necesitó cinco años para convertirse en esta otra cosa tan diferente. Un mes antes de su lanzamiento, todavía nos apresurábamos para terminarlo a tiempo. Este fue el primer juego del motor Unreal 3, e incluía ideas nuevas y abundante tecnología puntera. Nunca he estado tan ocupado en Epic como en la época anterior al lanzamiento".



"*Gears of War* apareció en 2006, de modo que necesitó cinco años para convertirse en este otro juego tan diferente"







■ El diseño fundamental del *Gears* que conocemos puede verse en estos dibujos.



HALO

Esta novedosa serie de Bungie hizo ganar puntos a Microsoft cuando la lanzó para la Xbox original en 2001. Pero, dos años antes de ver la luz, *Halo* era una cosa muy distinta. Ofrecido en un principio a Apple y Microsoft, *Halo* fue concebido como un juego de estrategia en tiempo real con elementos de shooter en tercera persona ("como *Myth* en un universo de ciencia ficción", dijo una vez Bungie). Cuando Microsoft adquirió Bungie y puso a trabajar al estudio en un título para su nueva consola, el desarrollador cambió de rumbo. El programador de *Halo* Jason Jones cita el paso a la plataforma Xbox como una fuente de inspiración. "Está muy bien saber que todo el mundo que juegue con él va a tener la misma experiencia", dijo en la bitácora de Bungie. "Sabes que van a estar sentados cómodamente con el controlador".

BORDERLANDS

El particular estilo artístico de *Borderlands* no siempre fue tan particular. De hecho, en una fase bastante tardía del proceso de desarrollo, Gearbox decidió alterar radicalmente la dirección artística y volver todo un poco más afín a los dibujos animados para inyectar más energía en el juego. Se rumorea que la inspiración para el cambio provino de un cortometraje llamado *Codehunters*, que ilustraba el tipo de gráficos que Gearbox quería usar.

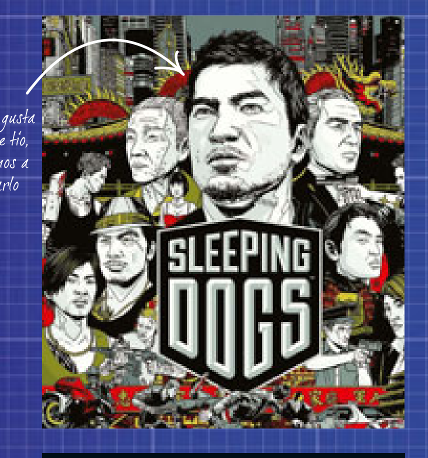


Este tipo es muy insulso. Vamos a hacer que se parezca un poco al de un cómic

SLEEPING DOGS

Sleeping Dogs tuvo un ciclo de desarrollo bastante largo y difícil, y fue pasando de manos repetidamente entre varios editores antes de ser publicado. Concebido como *Black Lotus*, el juego iba a incluir un personaje original inspirado en Lucy Liu, pero Activision dijo que no quería financiar una nueva serie con una protagonista femenina y tras ello pasó a denominarse *True Crime: Hong Kong* y a tener un héroe masculino. Activision canceló el proyecto en 2011 y al final lo compró Square Enix, que procedió a lanzarlo al mercado con el nombre de *Sleeping Dogs*.

Me gusta este tío, vamos a usarlo



GTA

Cuesta pensar que esta franquicia tan exitosa tuviera unos comienzos tan humildes y alejados del experimento anárquico que al final llegaría a ser conocido como *Grand Theft Auto*. Su nombre inicial era *Race'N'Chase* y se describía como "un juego de carreras y colisiones multijugador rápido, divertido y adictivo que utiliza un innovador método gráfico".

"Imaginamos un juego de conducción de policías y ladrones", recuerda el guionista Brian Baglow, "pero luego se transformó en un simulador de delitos motorizado y una aventura no lineal. El jugador iba a ser en principio el bueno, y la decisión de jugar como criminal fue tomada mucho después. Entonces ya vimos que vimos que esto tenía un potencial muy exclusivo y divertido".





"*BioShock* es una moderna pesadilla que ilustra el terrible nexo entre fanatismo religioso y ciencia desbocada"

BIOSHOCK

Se suponía que el *BioShock* original tenía que editarse para la Xbox, y en 2002 apareció una *demo* que mostraba en qué iba a convertirse el juego y poseía un aspecto sumamente distinto al que al final adoptaría el título que se lanzó para las plataformas Xbox 360 y PS3. De entrada la narración se aproximaba más a *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad que a la influencia definitiva sobre *BioShock*, que fue la obra *La rebelión de Atlas* de Ayn Rand.

"*BioShock* es una moderna pesadilla que ejemplifica el terrible nexo entre el fanatismo religioso y la ciencia desbocada", dice el resumen de la propuesta original del juego. "El jugador debe enfrentarse a los restos de un peligroso culto y a los horrores tecnológicos y biológicos que han creado en su gigantesco complejo subterráneo y subacuático, que se sitúa bajo las arenas de una isla aparentemente desierta". Las ilustraciones que apoyaban la visión inicial de Levine de *BioShock* muestran cómo estos seres mutantes se convirtieron al final en los Splicers que tan bien destruyeron el ecosistema de inteligencia artificial enemiga del juego (aunque la carne de cañón del título final resultó mucho más humana que los mutantes acuáticos que se ven aquí).

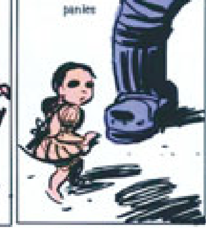
Curiosamente, las Little Sisters se diseñaron en principio como seres parecidos a babosas que tenían una coraza endurecida como defensa, pero la idea de que estuviesen protegidas por Big Daddies se hallaba aún muy lejos (en ciertas fases, los propios Big Daddies eran personajes muy distintos que se movían en silla de ruedas). Según el documento de diseño presentado por Irrational Games en su desarrollo previo, *BioShock* fue siempre concebido como "un juego de disparos en primera persona, no como un juego de rol con elementos de disparo". O sea que esta parte no cambió, pero todo lo demás sí: el documento sigue resumiendo el contenido temático del juego, en el que el jugador adopta el papel de Carlos Cuello, un "desprogramador de sectas" que altera la mente de las personas.

En la piel del enigmático Cuello (que en palabras de Ken Levine, director y creador del juego, era "un personaje muy oscuro"), el jugador podría "aumentar o reducir el contenido de oxígeno, magnetizar el suelo, ionizar al aire, manipular campos gravitatorios, electrificar el suelo y alterar la temperatura", todo ello combinado para dar la impresión de un producto sumamente ambicioso que construiría las cimientos del opresivo entorno submarino en el que *Rapture* terminaría cristalizando.











■ Las Little Sisters atravesaron una larga evolución: babosas, androides y niñas siniestras.

UNCHARTED

Uno de los símbolos más recientes de los videojuegos no fue siempre el intrépido explorador que conocemos hoy, y el mundo por el que se movía tampoco se asemejaba al entorno realista del primer *Uncharted*…

"*Uncharted* evolucionó mucho desde su concepción hasta los últimos meses", afirma Don Poole, antiguo creador de modelos de entorno en Naughty Dog. "Por ejemplo, el diseño del personaje de Nathan Drake dio muchos giros, pues de entrada era un chaval más joven y patoso. Hacíamos bromas diciendo que se parecía a los tarados que salen en algunos *realities*. Pero con el tiempo se transformó en un tipo mayor y más listo".

"También probamos un montón de mecánicas de juego que al final fueron descartadas por falta de tiempo y recursos. Originalmente planificamos niveles en los que hacía falta nadar usando el control Sixaxis, pero tuvimos que olvidarnos por requisitos del programa. Las ideas iniciales del juego eran muy distintas de lo que hicimos al final: el pequeño equipo encargado de encontrar ideas se orientaba en una dirección más fantástica y mítica. Los personajes iban a ser más fantásticos y los entornos más orgánicos". Pero otros acontecimientos se hicieron sentir pronto.

"Sony no hacía más que presionar para que el juego fuese más realista en todos los sentidos", añade Poole. "Para entonces el mercado había cambiado mucho, la población era más vieja y dominaban los juegos de disparos. Sony quería introducirse en esa cuota de mercado, y presionaba a los desarrolladores para dirigirse a dicha población demográficamente mayor".

"Casi todos los trabajadores de Naughty Dog eran de la época de *Crash Bandicoot* y *Jak* y preferían ese estilo más fantástico, pero al mismo tiempo les interesaba el reto de crear algo más realista. Lo que provocó que *Uncharted* empezase a evolucionar fue el hecho de que Amy Hennig y el equipo que desarrollaba el tema y la historia ofrecieran una auténtica atmósfera de película de la vieja escuela. El argumento y el juego encontraron su rumbo en esa dirección y a partir de ahí todo fue encajando con más facilidad".

■ Los orígenes fantásticos de *Uncharted* aún se aprecian en los lugares que recorre Drake.

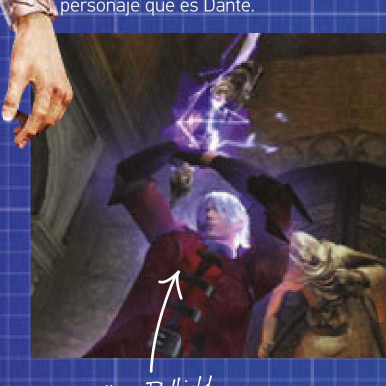
ZOMBIU

Killer Freaks from Outer Space fue ideado en un principio por Ubisoft Montpellier como un juego en el que había que matar a los infames Rabbids de la serie *Rayman*. Tenía que enfrentar a los supervivientes humanos con los Rabbids alienígenas, y con ello se alejaba de la antigua orientación familiar de estos últimos personajes. Por desgracia, el proyecto despertó poca atención cuando fue anunciado y Ubisoft optó por deshacerse de los *killer freaks* del título y volver un poco más serio todo el juego. Luego reapareció como *ZombiU*, presentando un terror de supervivencia en primera persona mucho más realista con muerte permanente.



DEVIL MAY CRY

En un primer momento, Dante no iba a ser el elegante personaje que se abrió camino hasta nuestras pantallas en 2001. Ese honor estaba reservado para un héroe llamado Tony, el protagonista de la versión original del juego que tenía que ser *Resident Evil 4*. El maestro del terror Shinji Mikami pidió a Hideki Kamiya, que antes había trabajado en el *Resident Evil* primigenio, que añadiese un nuevo título a la franquicia. Pero, tras realizar un largo viaje a Europa para estudiar toda la arquitectura gótica que podría servir de inspiración, Mikami consideró que el juego se había alejado demasiado del terror de supervivencia tradicional de la serie *Resident Evil*. Impertérrito, el director Kamiya rescribió el argumento y con ello nacieron *Devil May Cry* y el grandilocuente personaje que es Dante.





Chris Redfield se suelta

DOOM



Doom fue concebido como un juego de *Aliens*, pero al poco de empezar el desarrollo John Carmack y el diseñador Tom Hall decidieron que el título se prestaba más bien a una mitología propia que pudiese expandirse. Hall creó la "Biblia de Doom", un elaborado documento de propuesta que describía un juego con un elaborado argumento, múltiples personajes y numerosas características medioambientales interactivas. Sin embargo, la mayor parte de esta idea fue descartada por Carmack, que prefería una experiencia más sencilla. Hall abandonó el proyecto durante el desarrollo, sus aportaciones se fueron diluyendo más y el título se convirtió en el *Doom* que definió el género.

STARFOX ADVENTURES



Después de alcanzar el honor de ser uno de los pocos desarrolladores occidentales a los que se permitía trabajar en proyectos de Nintendo, Rare empezó a crear una nueva serie llamada *Dinosaur Planet*, cuyo personaje principal era un alegre zorro que recorría un planeta fantástico ayudando a otros personajes no humanos. Miyamoto vio que el zorro de Rare se parecía a su Starfox y propuso una colaboración con el estudio, que desembocó en *Starfox Adventures*.

> "La edición de *Banjo-Kazooie* tuvo una trayectoria muy difícil"

BANJO-KAZOOIE

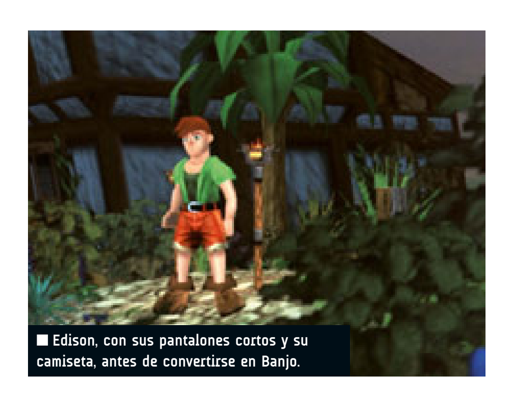
Esta aventura de plataformas apta para todos los públicos proporcionó fama mundial a su desarrollador Rare, pero el primer *Banjo-Kazooie* del estudio ni siquiera incluía a su protagonista principal. El juego se llamaba en un principio *Project Dream* y pretendía ser un juego de rol para la SNES que lanzaba al jugador a un viaje por los mares de un mundo fantástico.

"La edición del juego tuvo sin duda una trayectoria muy difícil", recuerda Gregg Mayles, director creativo de Rare. "A diferencia de lo que prefieren pensar muchas personas, no tuvimos un destello de inspiración un día y decidimos crear un juego de plataformas 3D humorístico que incluía un afable oso con pantalones cortos que a su vez guardaba un pájaro parlanchín en una mochila".

"El personaje principal de *Project Dream* era de entrada un joven aventurero llamado Edison, que se veía mezclado con un grupo de piratas. Pero luego pensamos que Edison era demasiado genérico y entonces probamos con un conejo que corría sobre dos patas y después con un oso. El oso fue bien recibido y se convirtió en Banjo, con lo cual nació *Banjo-Kazooie*".

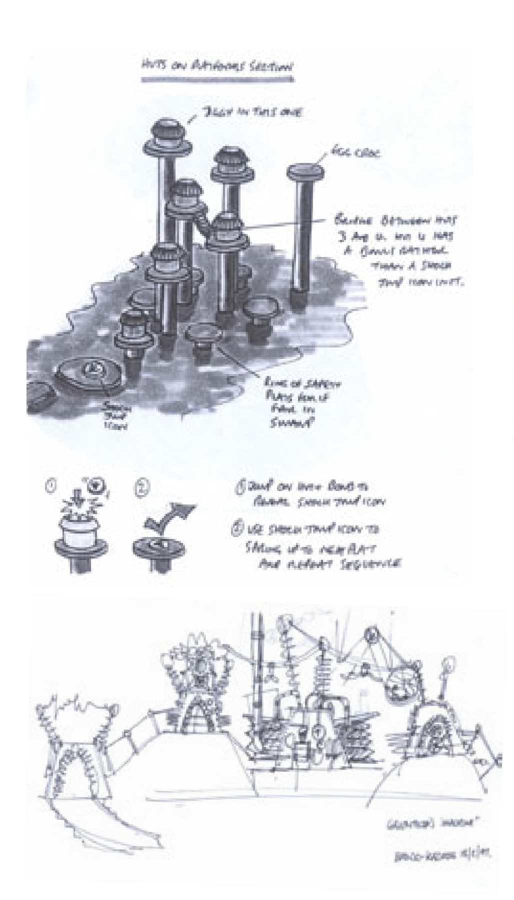
"*Project Dream* fue el juego en el que empezó a trabajar el equipo de *Donkey Kong Country* después de terminar *DKC2*, y estaba llevando a un nuevo nivel la tecnología de gráficos ACM (*Advanced Computer Modelling*). Pero, como la aparición de la N64 hizo que ACM se quedase anticuada, cambiamos a una nueva máquina. *Project Dream* continuó durante un año, pero vimos que tardaríamos mucho en completarlo".

El primer programador de *Banjo-Kazooie*, Chris Sutherland, explica por qué el gran trabajo invertido en *Project Dream* no supuso una pérdida de tiempo. "Afortunadamente pudimos adaptar una gran parte del código de *Dream* y ello nos permitió ser capaces de terminar el juego en 15 meses". Sutherland confiesa que anteriormente hubo un lapso de dos meses en el que *Banjo-Kazooie* siguió desarrollándose con el diseño visual de *Project Dream*, aunque éste fue abandonado para acomodarlo mejor al diseño 3D que lo caracteriza.



■ Edison, con sus pantalones cortos y su camiseta, antes de convertirse en Banjo.

> "El personaje principal de *Project Dream* era un joven aventurero que se llamaba Edison"





■ Las ideas usadas en *Banjo-Kazooie* partieron de materiales de *Project Dream*.



En busca del próximo





¿CÓMO CREAS UN ICONO DE LOS VIDEOJUEGOS? ESO LE HEMOS PREGUNTADO A VARIAS FIGURAS DE LA INDUSTRIA PARA HALLAR LA FÓRMULA SECRETA DETRÁS DEL PERSONAJE MÁS FAMOSO DEL MEDIO

Un reconocible bigote que nació para cubrir las limitaciones gráficas; un homenaje a las pelis de acción de los Ochenta; un personaje que vino al mundo como hombre y terminó siendo una mujer 'por llamar la atención'... hay muchas maneras de convertirse en un icono, si bien pocas veces sus diseños están pensados con esa idea en la cabeza. Luego terminan apareciendo en videojuegos durante los siguientes 20 años y no pasa nada. Bendita industria.

Los videojuegos ya han pasado por varias generaciones (no solo de hardware), pero los personajes que las marcaron, que fueron portadas de revistas y que fueron símbolos de un medio joven, siguen ahí. Hemos vivido la era de los artworks que no representaban al juego, la de las mascotas que querían ser el próximo Mario o Sonic, la segunda era de esto mismo (con Crash Bandicoot, Spyro o Blinx no llegándoles ni a la suela de los zapatos) y, ahora, vivimos la era de los protagonistas enfadados con muchas armas y que matan a mucha gente.

Con una nueva generación de consolas a punto de cumplir el año, es natural que la gente empiece a pensar en qué iconos van a volver y en cuáles nuevos van a nacer. ¿Servirá la PS4 como hogar de un nuevo símbolo a lo Mario? ¿Puede Xbox One ser el lugar de nacimiento del heredero de Sonic? ¿Puede Wii U ser la consola que nos presente al Gordon Freeman de esta





generación? Probablemente no, especialmente en el último caso, pero nunca se sabe. Cosas más raras han pasado.

Con los años, los diseños de nuestros iconos han cambiado, han pasado de ser mascotas a ser algo más realistas y fáciles de entender. Es normal en cierto sentido, dado que los saltos tecnológicos de cada generación han llevado a estructuras narrativas más complejas ligadas a personajes con los que identificarse, algo que obligaba a hacerlos más 'creíbles'. Uno de los iconos que mejor representa esto es el favorito de las hordas de jugadores hardcore, Gordon Freeman, que ni tan siquiera habla. Es algo que contrasta con los locuaces personajes de hoy en día, pero es igualmente la señal de algo nuevo en el videojuego: un físico teórico en el lugar equivocado y en el momento equivocado se puede convertir de la noche a la mañana y pese a no mostrar su cara en todo el título en un símbolo del videojuego contemporáneo.

Pocos iconos del videojuego resuenan dentro del realismo como lo hace Nathan Drake, la estrella de *Uncharted* y un arquetipo antiheroico de arriba a abajo. Es muy fácil pensar en un tío tan capullín, guapete y majo como Drake. Esa era la intención desde el principio con el personaje, como nos cuenta Neil Druckman, director creativo de Naughty Dog: "En *Uncharted: Drake's Fortune*, nos aproximamos al diseño de personajes desde una perspectiva diferente a la de juegos anteriores. En lugar de pensar en ellos como conceptos con un look molón, lo hicimos como si fuera un casting de actores para una película y pensando en su aspecto como disfraces. Con Nate queríamos ese look de tío corriente. Su ropa debía retratar que no estaba preparado para perderse en la selva, de ahí que lleve una camiseta, unos vaqueros y unas deportivas".

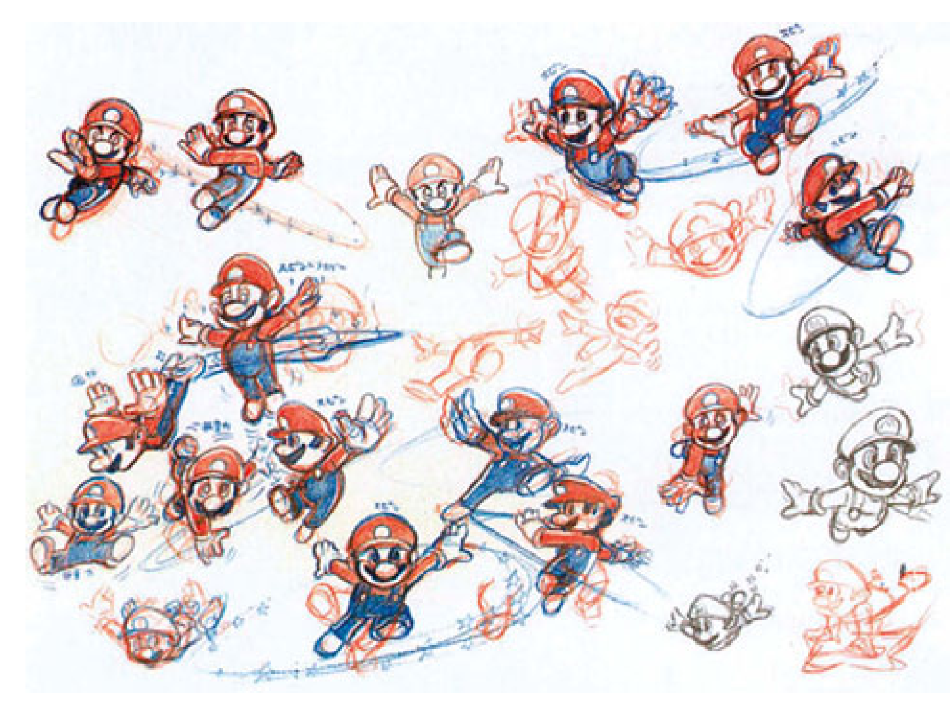
Pero con el realismo y la credibilidad se llega a la necesidad de un progreso en el personaje. Los diseños de Mario y Sonic no han cambiado apenas en años, pero hay cierto progreso en ellos, en cómo actúan. Con Drake hemos visto esos cambios. En lo mostrado hasta el momento sobre el *Uncharted* de PS4, le hemos visto cansado y poco preparado para su propia aventura. "La idea con Drake es que estás jugando con alguien que siempre está al límite de sus habilidades", dice Druckmann. "Ver su vulnerabilidad, física y psicológica, lo hacen más humano y permite una conexión más profunda con el personaje".

Esta habilidad para llegar ay conectar con la audiencia funciona también con algunas ideas. "Drake personifica el escapismo", explica Druckmann. "Vive libre, sigue su forma de pensar y tiene aventuras por todo el mundo. Súper grandes obstáculos. Y su diseño siempre es sencillo y mundano. Cuando lo ves, piensas 'Oh, yo visto así'". Hay otros aspectos más sutiles en el diseño que tienen importancia en la progresión, como que las ropas de Drake han ido evolucionando. Como dice Druckmann, "Drake viste más oscuro al principio de *Uncharted 2*, cuando ha perdido parte de su suerte, cuando vuelve a sus momentos más de criminal".

Druckmann ha sido muy claro, sin embargo, en el atractivo definitivo de Drake: "Creo que lo más importante es la persona que es. Tiene relaciones complejas con sus amigos y enemigos. Es valiente pero también tiene fallos humanos, como la ambición o la avaricia. Pero en el fondo es alguien con buen corazón, alguien que se juega el cuello por quien le importa".

Sin embargo, ese realismo no estaba ahí desde el principio y ha sido necesario un rediseño del personaje para huir de un chiste que se ha ido de las manos y hacerlo algo relevante y vital. Cuando Crystal Dynamics se hizo con la marca *Tomb Raider* allá por 2006, se propusieron rediseñar a Lara Croft para eliminar su antigua imagen y construir algo diferente a lo que había sido.

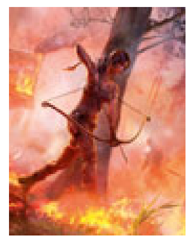
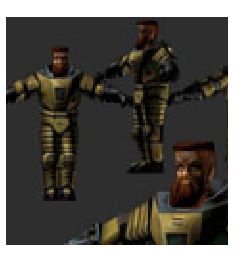
"Intentamos respetar lo que la gente adora de Lara Croft", comenta Rich Briggs, jefe de marca en Crystal Dynamics, "Y a la

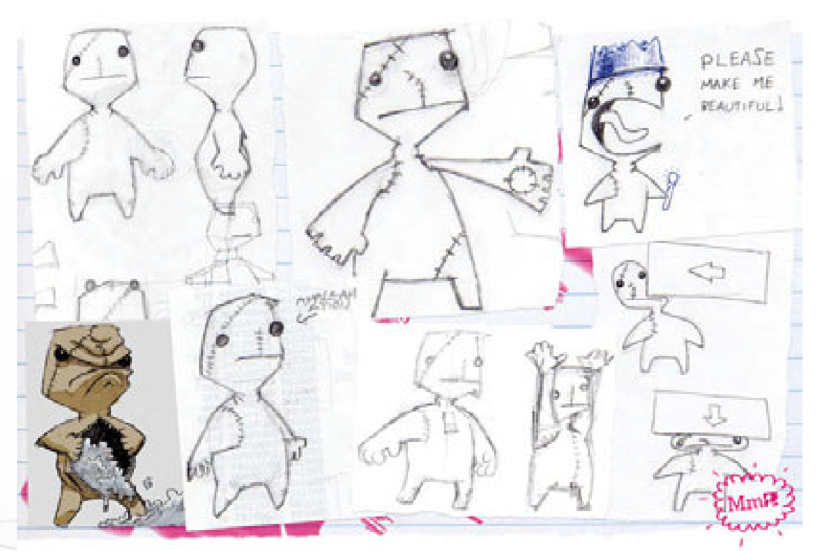


Mario tenía ya 20 años cuando se lanzó *Super Mario Galaxy*, pero un nuevo juego significaba nuevo potencial para su diseño. Es algo muy duro, por supuesto, y no hay que hacer excesivos cambios.

"Un personaje complejo que consiga la empatía del jugador puede ser un icono"





Sackboy al principio daba miedo. Su sonrisilla del diseño final nos cautivó a todos.





Perdió la cola y cambió de especie. Willy the Wombat se transformó en Crash Bandicoot gracias a Charles Zembillas, el artista detrás del bicho.

vez queríamos sumar nuevas mecánicas y elementos narrativos que la mantuvieran fresca. Ripley de *Alien* fue uno de las principales influencias, porque es dura, tiene fuerza de voluntad y las habilidades e instintos para sobrevivir. Teníamos que equilibrar lo nuevo y lo viejo".

Pero el estudio no quería ignorar por completo lo que hizo de Croft un icono, aunque mandaron a paseo su aspecto de modelo pin-up de una vez por todas. "Para mí, el debut de Lara en 1996 mostró una actitud y unas maneras que nunca se habían visto en un personaje de videojuegos", confiesa Briggs. "La seguridad de Lara se evidenciaba en cada movimiento, en cada palabra, en cómo se lanzaba al agua o daba un salto en el aire mientras disparaba con sus dos pistolas".

Esta cuestión en concreto nos lleva a una pregunta: ¿cómo haces que la forma de ser de un personaje se identifique con su aspecto? Si piensas en una silueta, lo mismo estás en el camino adecuado. De hecho, el primer diseño de Sam Fisher, de *Splinter Cell*, era simplemente eso: un hombre y un fondo negro. Martin Caya, el diseñador original de Fisher, nos cuenta la sorprendente historia sobre su origen: "La primera idea para Sam consistía en una silueta sobre un fondo negro con tres puntos brillantes que sugerían unas gafas de visión nocturna".

"Aquello fue antes de que pensara incluso en la cara que tendría. En mi infancia, tuve varias figuras de acción de G.I. Joe y como la mayoría de niños, la mejor que podías tener era Snake Eyes. Era el G.I. Joe más molón, sin duda. El personaje causó tal impacto en mi niñez que, echando al vista atrás, la imagen de la silueta era mi versión personal de Snake Eyes".

¿Por qué seguir ese camino? Simple: "Se reconoce al instante", sentencia Caya. "A día de hoy, sigue siendo lo que identifica al personaje. Entiendo que no tiene ningún sentido en el mundo real, pero en el de los videojuegos, ayudaba a saber hacia dónde estaba mirando Sam cuando se encontraba oculto y, sinceramente,





HETERO-PATRIARCAS

Hay pocos momentos tan icónicos como cuando Samus Aran, la protagonista de la saga *Metroid*, se quitaba su armadura por primera vez y revelaba ser una mujer. Por alguna extraña razón, muchos creen que no pueden se protagonistas. Rich Briggs refuta esta tontería: "Alguien puede opinar que no le gusta jugar con mujeres, vale, pero decir que una no puede ser el personaje principal de un juego o película... Que Lara y Samus sean importantes en nuestra industria no tiene nada que ver con que sean mujeres, sino con cómo se las retrata". Ahí está *Other M* frente al reboot de *Tomb Raider* para ver que todo depende de esto...

siempre pensé que simplemente molaba. Siempre uso la silueta de Batman como un ejemplo. En cuanto ves la larga capa y las orejas puntiagudas, sabes que Batman está ahí. De modo que cuando ves estos tres puntos verdes brillando, sabes que ahí está Sam".

Pero Drake, Croft y Fisher son todo personas muy creíbles. ¿Por qué nos sigue llamando un fontanero enano y gordo con bigote? ¿Y por qué lo hace una guerrera en un traje espacial o un animal cuya existencia desconocíamos hasta que debutó un juego de PlayStation? Son temas que se mantienen constantes, al margen de modas y diseños: un icono captura el corazón y la mente del jugador.

"En general, creo que los iconos de los videojuegos recaen en dos categorías", nos cuenta Briggs. "Primero, estos personajes que proceden de un juego en un momento dado, o que introducen una experiencia revolucionaria. No se trata de sus características únicas, sino que se convierten en representaciones más allá del juego. El segundo grupo son icónicos por su personalidad y por cómo hacen sentir al jugador. En estos personajes, sus características son las que los definen y elevan. Al margen de la categoría, ambos suelen ser más importantes que sus propios juegos". Es decir, trascienden.

Sin embargo, Druckmann señala rápidamente cómo han cambiado las cosas con los años: "En el pasado, solamente había que tener un diseño estético. Colores llamativos y formas claras. Las habilidades de los personajes también los hacían iconos (¡Sonic »



Los primeros diseños para Cloud y Aeris, de *Final Fantasy VII*, fueron hechos, como siempre, por Yoshitaka Amano, que capturó la esencia del duelo entre naturaleza y tecnología del juego.







EL TEMA DE fondo es siempre el mismo: un traje de buzo antiguo, con una gran escafandra. El proceso creativo dio muchos saltos de una cosa a otra y los primeros diseños son oro puro, con ideas tan extravagantes como un Big Daddy en silla de ruedas.

Creando a Big Daddy

2

A MEDIDA QUE refinaban lo que querían del personaje, empezamos a ver más elementos finales, como las armas. Todos nuestros gigantes tienen un aspecto más o menos similar, pero es más de hombre normal dentro de un traje que el que nos dio *BioShock* al final.

3

A MEDIDA QUE el diseño cambiaba una y otra vez, empezamos a ver claros signos de la idea definitiva, con revisiones cada vez más concretas y pequeñas. Quitando las armas, nuestro amigo de arriba es casi definitivo.

4

UN RENDER TEMPRANO del diseño definitivo del guardián de *BioShock*. Un claro desarrollo del concepto de viejo traje de buzo con suficientes retoques como para hacerlo amenazante, perturbador e icónico, por supuesto.

Imágenes extraídas de BioShock: Breaking the Mold



» es muy rápido!). Y aunque esas cosas aún son importantes, un personaje complejo que consigue empatizar con el jugador puede ser icónico. Ahora tenemos que pensar en los personajes más allá de su estética y saber qué tipo de personas son y qué elecciones toman".

Incluso con esas consideraciones que hay que tener en cuenta en los videojuegos modernos, cuando preguntas a alguien que se considera un jugador constante cuáles son sus iconos favoritos de los videojuegos, las respuestas suelen ser bastante parecidas cuando se anotan en conjunto. "Los favoritos de toda la vida han sido Mario, Sonic, Link, Samus Aran, Simon Belmont, B.J. Blazkowicz, el Jefe Maestro, Solid Snake y Gordon Freeman. Estos son la elección más sencilla y más probable", comenta Briggs, "pero todos ellos salieron en plataformas que han marcado a la gente, definieron un género concreto y/o han podido establecer franquicias largas y popularísimas. Muchos hicieron las tres cosas a la vez. Incluiría a

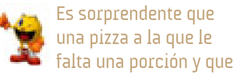
"La sencillez, el atractivo, las formas redondas y los colores de Mario son difíciles de igualar. Y está en algunos de los mejores juegos jamás hechos"

Lara Croft en esta lista porque ha crecido con y en un momento que definió a la industria. Fijó nuevos estándares, desafío las expectativas, consiguió una popularidad mundial y ha vuelto a ser un personaje muy relevante y una heroína muy respetada".

La lista de Druckmann es mucho más corta y su única elección en lo que se refiere a un auténtico icono del mundo del videojuego es una muy obvia: "De la vieja escuela, tengo que elegir a Mario. Es difícil vencer la sencillez, el atractivo, las formas redondas y los colores de Mario. Y desde luego, también ayuda haber estado en alguno de los mejores videojuegos de la historia". Pero los iconos nacen también en nuevos títulos, como nos apunta Druckman: "Un nuevo personaje que yo encuentro muy icónico es Clementine, de los juegos sobre de *The Walking Dead*. Su pelo y su sombrero se han vuelto sus



● Si se hubiera aprobado este diseño, nuestra idea de Nathan Drake sería radicalmente diferente...



SEIS DE LOS MAYORES ICONOS DEL VIDEOJUEGO

PAC-MAN



Es sorprendente que una pizza a la que le falta una porción y que come bolas blancas en una mazmorra imposible llena de fantasmas pueda ser un icono, pero eso es lo bueno de los videojuegos. 34 años desde los primeros wakka-wakka.

SONIC THE HEDGEHOG



Pobre Sonic. Pregunta a un jugador joven sobre él y no sabrá muy bien por qué nos gusta tanto. A principios de los noventa era brillante, molón y tenía ese algo que lo hacía un icono, pero hoy en día parece más bien un chiste de sí mismo. Ains.

LARA CROFT



Si no hubiera sido por Crystal Dynamics y por su nueva visión y diseño de Lara, es posible que no la hubiéramos metido en esta lista. Por suerte, su carrera ha revitalizado su popularidad y nos morimos de ganas de darle a *Rise Of The Tomb Raider*.

JEFE MAESTRO



Muchos dirán que el Jefe Maestro es un cascarón vacío, no un auténtico personaje, pero el impacto de su armadura sobre millones de jugadores no se puede ignorar. El Jefe es, sin duda, el representante de la generación Xbox.

LINK

¿Existe otro icono de los videojuegos al que se le llame por el nombre que no es? Menuda maldición ser la estrella de un juego con el nombre de otro (salvo alguna excepción). Eso no nos hace querer menos a Zelda, digo, Link.

MARIO



Ha hecho la mayoría de los juegos que han definido la industria, su cara es la más reconocible del medio y podría fácilmente competir en popularidad con Mickey Mouse. Es parte de la cultura contemporánea y no hay quien lo supere en popularidad.

elementos más reconocibles y su personalidad es tremendamente compleja, mostrando a la vez una fuerza impropia de su edad y una vulnerabilidad con la que es muy fácil sentirse identificado".

Los iconos vienen en todas las tallas y formas, pero está claro que vivimos en la era postmascotas, solamente con Mario alzándose por encima de todo. Es una leyenda con cientos de imitadores pese al hecho de aparecer en cualquier parte de la que pueda sacar unos cuantos pavos extra gracias a su carisma (Sonic es una sombra de su viejo ser, y cuando menos hablemos de él, mejor). Crash Bandicoot sucumbió a las decisiones de las avariciosas compañías. El Jefe Maestro es un híbrido de mascota y de icono, y no está en su mejor momento. Y qué decir de Nathan Drake, que es un tipo corriente.

Así están las cosas hoy en día. Los videojuegos decidieron que era hora de madurar y que eso significaba deshacerse de los colores brillantes y los ojos saltones, que el camino a seguir en el primer capítulo de Esto Es Un Videojuego era generar un montón de hombres blancos genéricos muy enfadados y que pegan muchos tiros. Esto no tiene por qué seguir siendo así. Aún podemos tener mascotas monas, aún es posible apreciar el valor de un protagonista no humano y es posible disfrutar de un personaje que no dispara.

Ahí está el soberbio *Thomas Was Alone* de Mike Bithell, un juego que hace que te preocupes y que te identifiques con unas formas geométricas. Y *Minecraft*, cuyos héroes y villanos son representaciones hechas con bloques y tan populares que es difícil encontrar una tienda de juguetes sin un Creeper. En el mundo del cine tenemos también al universalmente querido Wall-E, que demostró que una caja de metal con ojos grandes podía ser un gran diseño en comparación directa con su pareja en la película. Existe, pues, un apetito por la diversidad de diseños, así como espacio suficiente para dar cobijo a los Drakes, Jefes, Fishers y otros héroes menos memorables a la vez que a las mascotas más cercanas de los estándares de Disney que de los del tipo duro de Hollywood.

Algunos parecen tener esto muy claro. Nintendo se ha construido una reputación con esto, especialmente en lo que se refiere a sus juegos con mezcla de universos, como *Smash Bros.* ¿En qué otro sitio es posible ver a Solid Snake, una mascota contemporánea, pegarse de leches con una bola rosa llamada Kirby? Y a la gente le encanta esto. Y Nintendo lo sabe. También es cierto que este juego sirve de refugio de mascotas olvidadas que por sí solas no llaman casi la atención.

Con todo esto dicho, crear un icono no es algo propio de un solo juego. Ni tan siquiera tiene que ver con tener una larga franquicia, con muchos spin-offs y demás. Un icono es alguien, o algo, que permanece con los jugadores mientras estos matan al enésimo terrorista o hacen una broma diciendo que la princesa está en otro castillo. Nada tiene que ver el presupuesto de marketing u otros intentos cínicos por hacer dinero con un nombre: el icono está por encima de todo eso y es un rostro que no le representa solo a sí mismo, sino también a los videojuegos en conjunto.

Mario, Sonic, Lara Croft, Solid Snake, Nathan Drake, el Jefe Maestro, Crash Bandicoot, Gordon Freeman, Cloud Strife, Samus Aran, Link, Zelda (todos ellos han sido rostros conocidos dentro del mundo del videojuego). Algunos lo siguen siendo. A medida que los videojuegos avanzan hacia los diseños homogéneos, los desarrollos dictados por departamentos de marketing y grupos focales, ¿veremos la extinción de estas figuras?

Esperemos que no sea así. Sabemos que alguien está ya diseñando el próximo Mario, el próximo icono, y esperamos que el mundo del videojuego lo reciba con los brazos abiertos. Nuestro mundillo necesita más diversión pura, más colores primarios, más cielos azules y menos guerras con hombres blancos armados hasta los dientes. Es preciso una nueva era de los iconos y dejar de producir don nadies que olvidamos al instante.



POR QUÉ ❤...

ICO

JENS MATTHIES, MACHINEGAMES

“Ico es uno de mis juegos favoritos. En su día, me senté a jugarlo (en ese momento lo hacía por cuestiones de investigación en el trabajo) y me puse por la mañana con la intención de conseguir una idea aproximada del juego. Cuando me di cuenta eran las 5 de la mañana y estaba lloriqueando frente al teclado... Es un gran juego y lo adoro de verdad. Su dirección artística y todo, simplemente me llegó. Es uno de los mejores títulos que puedes jugar en PS2, creo yo. Es el juego que más me ha impactado y durante más tiempo de todo a lo que haya jugado.”



"Cuando me di cuenta, eran las 5 de la mañana y estaba llorando frente al teclado..."

JENS MATTHIES, MACHINEGAMES



AQUÍ MI CASA TIENE MÁS DE UNA HABITACIÓN

Los Sims 4

Que los fans de *Los Sims* estén tranquilos: aunque *SimCity* fue un desastre y Maxis no tuvo vergüenza alguna al tratar el tema, parece que con *Los Sims 4* lo han hecho algo mejor. Y con ese algo quiero decir que es posible jugarlo sin estar conectado a Internet, puedes llevártelo para darle en el portátil mientras viajas y vivir tu vida imaginaria mientras el resto del mundo sobrevive en la aburrida realidad. Desgraciadamente, a cambio de no ganar esa horrible característica de su otro juego, Maxis (que reabsorbió The Sims Studio tras *Los Sims 3*) ha hecho que perdamos un buen montón de cosas buenas. Si algo caracteriza a *Los Sims 4* en estos momentos es la ausencia de muchos elementos que han estado presentes en la saga durante años, algo que clama el cielo y que apunta descaradamente a que bastantes se incluirán por DLC.

Pero hablemos primero de lo bueno. *Los Sims 4* pega la primera en la frente con su impresionante creador de personajes. De lo mejor que existe en este sentido y capaz de entretenerme durante dos horas completas porque tiene un montón de posibilidades (físicas y raciales) y porque es tan intuitivo que ojalá lo copien todos los juegos de rol con editores de personajes. Matar las barras de intensidad para definir aspectos faciales es lo mejor que podría habernos pasado en un juego como *Los Sims*. En lo referente a las personalidades y las virtudes del personaje, el tema es más normal y no es tan específico como podría ser, pero esto luego se desarrolla siempre jugando, así que no pasa nada.

Construir la casa inicial, aunque es un proceso tan divertido como siempre, ya evidencia los primeros problemas del juego. ¿Por qué es tan pequeño el mapa? ¿Por qué no hay una librería ni un supermercado? ¿Y por qué hay solo dos barrios entre los que elegir? Está claro que Maxis ha querido

AL DETALLE

GÉNERO: Mi vida sim mí
FORMATO: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: Maxis
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

LOS SIMS 4 ES UN ENTE INMENSO, PERO MAXIS HA DIVIDIDO SU MUNDO EN TANTAS PARTES QUE PIERDE PARTE DE LA ESENCIA QUE HACE TAN ADICTIVA Y GENIAL A LA SAGA

FAQ

¿DE VERDAD NO HAY UN MUNDO ABIERTO?
De verdad de la buena. Es el mayor defecto de este juego, y algo por lo que *Los Sims 3* ahora parece mejor de lo que era.

¿Y CÓMO VA DE CONTENIDO?
Pues cargadito, aunque se han dejado fuera elementos que todos echamos de menos y que llegarán seguramente en DLC, como los malditos críos.

¿SIGUE ENGANCHANDO?
Eso desde luego. Yo soy un loco de la decoración que en cuanto consigue un poco de dinero, añade algo nuevo a la casa. Y así me paso las horas, hipnotizado.

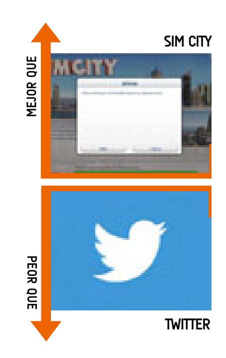


Derecha: Es posible que el 80% del tiempo que he jugado lo ha ya empleado en hacer la casa de mis sueños, y sin una hipoteca demencial de por medio. Las herramientas son geniales.



DAME UNA DE EDITOR

En verdad, el editor de Los Sims 4 es una cosa de otro mundo, el más detallista que he encontrado en este tipo de juego y una herramienta más que suficiente para recrearse a uno mismo con suficiente exactitud. Sigue sin tener pelo rizado, porque la gente que tenemos bucles somos hijos de Satán; pero por lo demás es bastante bueno. Y sí, a diferencia de otros editores, en éste es posible hacerse un obeso mórbido y feo, que todo el mundo tiene derecho a crearse el personaje que mejor le representa o el que le dé la gana.



cortar de raíz con los problemas del mundo abierto de *Los Sims 3*, pero a cañonazos. En lugar de hacer funcionar algo que era genial, se lo cargan porque tenía problemas. Y así todo el rato, porque no es que se hayan limitado a crear un mundo donde hasta para ir a casa de tu vecino hay una pantalla de carga. Ok, que tu sim se desplace hasta el trabajo todos los días es una pérdida de tiempo, en cierto modo es mejor que desaparezca al salir del portal de su casa; pero llevado a otros asuntos, como una cita en el parque, aparecer sin más en el mismo corta bastante la gracia de esa vida digital que nos creamos todos. Tanto como que no haya piscinas o niños por defecto: los bebés que tienen los sims son prácticamente objetos que cagan y lloran.

Estas limitaciones al menos parecen tener un sentido detrás (sacar más dinero en el futuro, limitar los problemas del juego), ¿pero qué sentido tiene no dejar cambiar los colores de la ropa a gusto del consumidor? ¿Y convertir los barrios en estampas sin vida con un suelo tan llano que asusta?

Al menos, Maxis ha conseguido que la principal frase de su campaña de marketing sea bastante fiel al juego: los sims ahora tienen emociones. ¡Y eso es verdad! El sistema de filias y estados emocionales es un nuevo hito para la franquicia y funciona a las mil maravillas, pues condiciona mucho (quizá más de lo que a algunos le gustaría, pero no es mi caso) cómo interactúa cada sim con su entorno. No es lo mismo bañarse por estar asqueroso que porque estás tenso y necesitas relajarse, por ejemplo. Igual que no es lo mismo trabajar sin motivación que concentrado. El sistema de emociones impone una nueva mecánica a manejar y equilibrar lo mejor que se puede en todo momento, porque meter la pata con una mala elección con tu cita no solo hace que fracase, sino que lleva a tu sim a sentirse avergonzado y querer huir a meterse en la cama durante horas. Maxis también ha sabido explotarlo por el lado cómico, faceta del juego que no se han cargado y que sí está aún presente: poder hacer una caca rabiosa porque estás enfadado es un hito en los videojuegos.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LO QUE VENDRÁ EN DLC: Es tan evidente que EA y Maxis han recortado contenido para venderlo a posteriori que duele. No es como si no fuera ya algo a esperar de esta gente, pero nunca nos vamos a cansar de quejarnos por ello.

Y con esto me voy a quedar, con lo bien que funciona este sistema novedoso y bien implementado. Tendré que hacer la vista gorda sobre el mundo más limitado y sobre ciertas ausencias notables, porque, a pesar de todo, estoy enganchado. Ahora bien, que no os engañen: *Los Sims 4* es una bonita colección de cosas que van a vendernos por fascículos, y Maxis se ha molestado tan poco en ocultar sus intenciones que me resulta imposible no escupir en el suelo cada vez que cierro el siempre odioso Origin después de jugar compulsivamente un par de horas.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10
UN JUEGO DE LOS SIMS, NI MÁS NI MENOS

ZELDA, LA PRINCESA GUERRERA

Hyrule Warriors

Tranquilo, que tu primera reacción con este juego sea de desconfianza, o incluso rechazo, es natural. También puede ser que te emocionase su anuncio y que, cuando lo pensaste un poco mejor, te entrase mucho miedito pensando en la aberración que podría salir de dar a Tecmo Koei el desarrollo de cualquier cosa que tuviera que ver con una saga inmaculada como *The Legend of Zelda*. Sin embargo, la mezcla final de Dinasty Warriors y la saga del héroe mudo de orejas picudas ha salido muy bien y puede servir perfectamente como iniciación en un género ampliamente desconocido y despreciado en occidente, el de los musou, y como juego de fan service puro y duro.

Hay que ser honestos con estas cosas: si después de dos niveles de golpear sin parar a cientos de enemigos con solamente unos combos de dos botones que dan un máximo de 10 variaciones totales, más especiales, algunos objetos secundarios y un par de objetivos (como mucho) con nivel, no te empiezas a plantear por qué puñetas estás haciendo esto otra vez, es porque quien pega los golpes es Link. O Zelda. O Impa. U otro personaje de la saga, si bien no todos tienen el carisma de estos tres que menciono. Sorprendente lo de Impa, lo sé, pero resulta que es una gamberra impresionante con la que combatir resulta entretenidísimo.

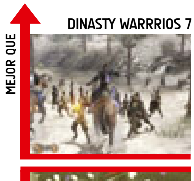
Miento: combatir con cualquier personaje es entretenido de narices. Link, por supuesto, es el más poderoso en cuanto consigue cierta espada capaz de ahuyentar el mal; pero Zelda tiene una buena variedad de movimientos que se potencian cuanto más luz gane; Darunia es una bestia que hace mucho daño; Impa es muy versátil y fuerte; y podría describir todos los personajes con alguna clase de característica única, pero la última que mencionaré será Lana, el único personaje nuevo dentro del juego y que nace

AL DETALLE

GÉNERO: Warrior of the Barrio
FORMATO: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Koei Tecmo
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: 19 de septiembre
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

DINASTY WARRRIOS 7



PEOR QUE



BAYONETTA



Arriba: Ésta es Lana, el único personajes original del juego. Sin ser muy carismática, se ha ganado mi corazoncito porque es una bestia parda peleando y porque sus ataques de área son fantásticos.

Abajo: Lo de Link son las espaditas, pero también se maneja dando buenos porrazos.

HAY RECONOCER QUE LO QUE LO HACE ADICTIVO ES QUE SE JUEGA CON PERSONAJES DE LA SAGA ZELDA Y NO CON LOS DE DINASTY WARRIORS



y muere (no literalmente, spoilernazis) con su historia que, sorprendentemente, podría encuadrarse dentro de la cronología de *The Legend of Zelda* gracias al gracioso truco con el que justifica su anacronismo.

¿Cómo es posible que no se contradiga, pues, lo repetitivo de hacer todo el tiempo lo mismo con lo divertido de combatir? Buena pregunta, y no tengo una respuesta del todo clara. Por un lado sé que no habría seguido jugando mucho más (a menos que fuera por trabajo, sigh) de no estar protagonizado por unos personajes con carisma y que conozco tan bien. No me extraña que los *Dinasty Warriors*, aunque siguen llegando en occidente, no sean ni mucho menos el exitazo que son en Japón por esto mismo: no estamos tan familiarizados con sus protagonistas y ni sus esquemas nos cuadran mucho. *Hyrule Warriors*, en cambio, sí resulta muy familiar. La jugabilidad además, más básica en general que la del mosou medio, tiene ese punto de atontamiento que es casi relajante, hipnótico incluso. Apretar un botón cinco veces y que desencadene la muerte de 200 bichos tiene algo de entretenido, y el efecto se mantiene durante un buen tiempo. Puede llegar a cansar a quienes no apaguen el cerebro con esto, pero a mí me funciona como cuando veo la televisión: lo veo, lo disfruto y no pienso en otra cosa.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LAS MUJERES: Un juego de combates bestiales donde hay tantas mujeres con poderes tan exagerados que uno no puede pedir sino un spin-off protagonizado por Impa y hecho por Platinum Games.

Y así es como invertí 15 horas de mi vida en la campaña del juego, sin saber muy bien por qué y sin identificar exactamente el poso que me había dejado el genocidio de esqueletos y goblins. También confieso que no me aburrí ni por un momento. Ojalá se hubiera explotado un poquito más cierto giro en la trama, pero es un *Zelda*: no se le puede pedir otra cosa.

En el resto del tiempo que he pasado con él, me he dedicado a mejorar mis armas, a conseguir insignias, a encontrar skulltulas doradas y a recolectar piezas de corazón, como si esto se tratara de un juego al uso de la saga. No es lo más divertido que se puede hacer, desde luego, porque no es un título de coleccionables, si bien el tema de las armas y las insignias es muy divertido: éstas últimas sirven para conseguir mejoras de cada personaje y se consiguen con materiales que solo arrojan ciertos enemigos del juego. De ahí que el modo libre sea tan importante: se puede jugar a cualquier pantalla, con cualquier personaje, con cualquier dificultad y con el objetivo de buscar estas cosas en lugar de pasarse los niveles.

Aún así, los completistas tendrán que echarse unas buenas y largas partidas al modo leyenda, que comento un poco en el cuadro de la izquierda y que resulta ser un metajuego fantástico, un homenaje soberbio al *The Legend of Zelda* original y la única manera de conseguir cuatro personajes extra, con sus combos, mejoras y todo eso también por conseguir. Otra cosa no, pero completito, está un rato.

Los fans de *The Legend of Zelda* encontrarán en *Hyrule Warriors* una fórmula simple de narices pero que esos personajes harto carismáticos y conocidos impiden que se haga del todo aburrida. Es genial verles funcionar como guerreros invencibles, algo que en la saga madre nunca pasaría. Y da gusto ver que hay tantísimas mujeres en plantilla. ¡Resulta que manejar a una chica que pelea usando bichos es más divertido que usar a un espadachín fornido y descamisado!. Desde luego, esta actitud hace mucho porque guste el juego y hay que aplaudir a sus desarrolladores.

BRUNO LOUVIERS

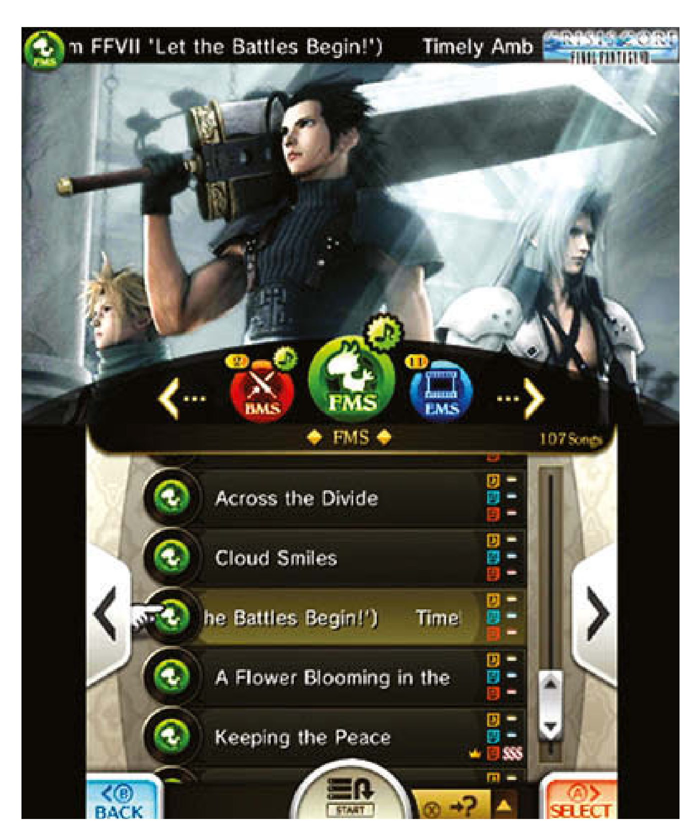


EL MODO AVENTURA ES FANTÁSTICO

Uno de los principales temores que sentí mientras avanzaba con *Hyrule Warriors* es que fuera demasiado corto. Y así es: la duración de su modo historia no es nada del otro mundo, unas diez horas si te da por hacerlo todo bien y no ir a saco. Menos mal que existe el modo Leyenda, en el que no solo se alarga la vida del juego con misiones breves y de objetivos específicos, todo ello envuelto en un metajuego que homenajea como nadie (un poquito al estilo de *NES Remix*, quizá) al *The Legend of Zelda* original; y que es la única forma de conseguir todas las piezas de corazón, todas las armas, sino que, esto es lo más importante, desbloquea a cuatro personajes que, aunque aparecen durante la campaña, solo se pueden conseguir echando horas e implicándose con lo que exige el modo Leyenda. Bravísimo.



Arriba: Hay un montón de homenajes y referencias a la saga, como esta luna, o los mismísimos objetos secundarios del juego.







ESCRIBIR SU NOMBRE, DE MEMORIA Y SIN EQUIVOCARSE, VALE 100 PUNTOS

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call

Square Enix era famosa por sus *Final Fantasy* y ahora lo es por otros juegos (recordemos que publican desde los *Deus Ex* a los *Tomb Raider*) y por explotar la franquicia que le hizo conocida. *Theatrhythm Final Fantasy* (rezo cada vez por escribir bien el nombre) es otro producto nacido de esta obsesión y que quiere satisfacer a los que aún mojan los calzoncillos cuando oyen las escalas de un arpa al iniciar un juego. Por suerte, nada de esto le restaba mérito, que todo hay que decirlo. Como título de acción musical era bastante entretenido y un buen homenaje a la franquicia. Hablo en pasado porque me refiero a la primera parte. Ésta es la segunda y no hace nada que no hiciera ya la primera.

Es verdad que incluye nuevos personajes, la mayoría de los cuales no importarán demasiado al fan promedio de la saga, con la excepción de Zack (*Final Fantasy VII*); y nueva canciones, que solo un fan con 20 años de admiración identificará claramente. Hasta a mí me ha costado reconocer más de una, y eso que me los he pasado todos. ¿A dónde quiero llegar con esto? A que una secuela no puede basarse solo en la cantidad, tiene que aportar algo realmente nuevo. Y en lo que a la mecánica se refiere, el juego de pulsar globos de color en el momento adecuado para sacar el mayor número de puntos sigue funcionando bien, pero no añade nada destacable. En la máxima dificultad sigue siendo muy exigente y divertido, pero no puedo evitar preguntarme si hay algo en todo el juego que justifique su existencia.

El modo Versus no es uno de ellos, porque no termina de funcionar bien y, aunque me recuerda a los enfrentamientos en el *Tetris* de NES, el juego no parece pensado para estos menesteres. Quizá el modo Quest Medleys sí sirva. Se trata de una modalidad personalizable en la que es posible construir pantallas y retos de una duración más amplia que las misiones principales del juego. Imagino que alguien con el tiempo suficiente para trabajárselo lo disfrutará, pero no es mi caso: a mí me apetece jugar a algo nuevo, no construirlo.

Pese a todas estas pegas, un día me dieron las dos de la mañana jugando las canciones de *Final Fantasy IX* porque quería conseguir más puntos para desbloquear más juegos y más personajes y quería sacarme ciertas 'perfects' en mis canciones favoritas. Así que puedo entender que la gracia del juego está en revivir momentos de la saga a través de la todavía magnífica banda sonora. Son listos estos tíos de Square Enix: *Curtain Call* no hace nada que no hiciera el original, pero satisfará a los que disfrutaron con él.

BRUNO LOUVIERS

AL DETALLE

GÉNERO: Final Folclore
FORMATO: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: Indies Zero
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: 19 de septiembre
JUGADORES: 1-2

IGUAL QUE — THEATRHYTHM FINAL FANTASY



PEOR QUE — OSU! TATAKAE! OUENDAN

MEJORADO
SUPERANDO AL ORIGINAL

MÁS DE TODO: Quienes se conformen con nuevas canciones y nuevos personajes, estarán contentos de narices. Desbloquear todo el contenido del juego lleva su tiempo y estarán bien ocupados.



VEREDICTO 7/10
FANSERVICE: SEGUNDA PARTE

Arriba: Los diseños de las naves están bien, pese a que gráficamente el juego no es nada sorprendente.

HASTA EL INFINITO Y NUNCA MÁS

GOD Factory: Wingmen

Hay algo en los juegos de naves que sigue siendo propio del 2D y que el 3D sigue sin captar. No sé exactamente qué es, pero tener una mayor amplitud de movimientos y más capacidades en general termina estropeando el sencillo placer de destrozar naves enemigas a miles y de vencer jefes tan grandes que tienen su propia órbita.

Y los controles son, efectivamente, el principal problema de este *GOD Factory: Wingmen*. Creedme, son peores incluso que el nombre, porque no es que fallen o no funcionen una vez los adaptas a tus gustos (esto lleva un tiempo y supone jugar para encontrar qué te falla), sino que son una barrera bastante compleja que impide desde el principio entretenerse jugando a este intento de combate por equipos con un objetivo común, aunque ni de lejos es un MOBA. Si no tuviera que haberlo jugado por trabajo, lo habría dejado en su sitio para que se pudriera a la hora de haberlo empezado a probar y ver que era incapaz de hacer las maniobras más básicas fuera del tutorial, que afortunadamente es claro y te dice cómo va todo… en inglés, por cierto.

Una vez me hice con el juego, una vez lo dominé, la jugabilidad tampoco era nada para lanzar cohetes, y eso que es lo que te pasas haciendo todo el rato en los combates contra otros jugadores, o contra la CPU, porque no hay un modo historia al uso. El objetivo de los combates es sencillito: destruye las diferentes partes de la nave para debilitar al equipo contrario (mermar su capacidad de radar, de radio, de reparación, etc). Cuando hayas acabado con la vida de la nave nodriza enemiga, habrás ganado. Obviamente, te tendrás que enfrentar a los demás jugadores y defender tu propia nave madre mientras tanto…y en teoría, esto es una idea sensacional para un juego multijugador. Pero se complican demasiado. La personalización de las naves es un punto a favor, pero cuando se destruyen en la partida y no puedes volver a usarlas hasta que acaba el combate… Pues oye, pierden su gracia. ¿Tendría sentido que tu héroe del *LoL* no reapareciera igual cuando muere?

Muchos fallos y poca diversión hacen de *GOD Factory: Wingmen* un juego prescindible. Puede que en Japón encuentre público, o que si eres un fan incondicional de Evangelion te interesen las naves con formas de robots y demás, pero ni como juego multijugador ni como juego de naves es precisamente una luminaria. Es una lástima, porque es un género que casi nadie toca y se limita a producciones menores que no pueden llegar a brillar nunca, o eso creemos.

BRUNO LOUVIERS

DETALLES

GÉNERO: Intento de ci-fi
FORMATO: PC
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Nine Dots Studio
PRECIO: 19,99 €
LANZAMIENTO: 29 de agosto
JUGADORES: 1-8

PEOR QUE STAR FOX

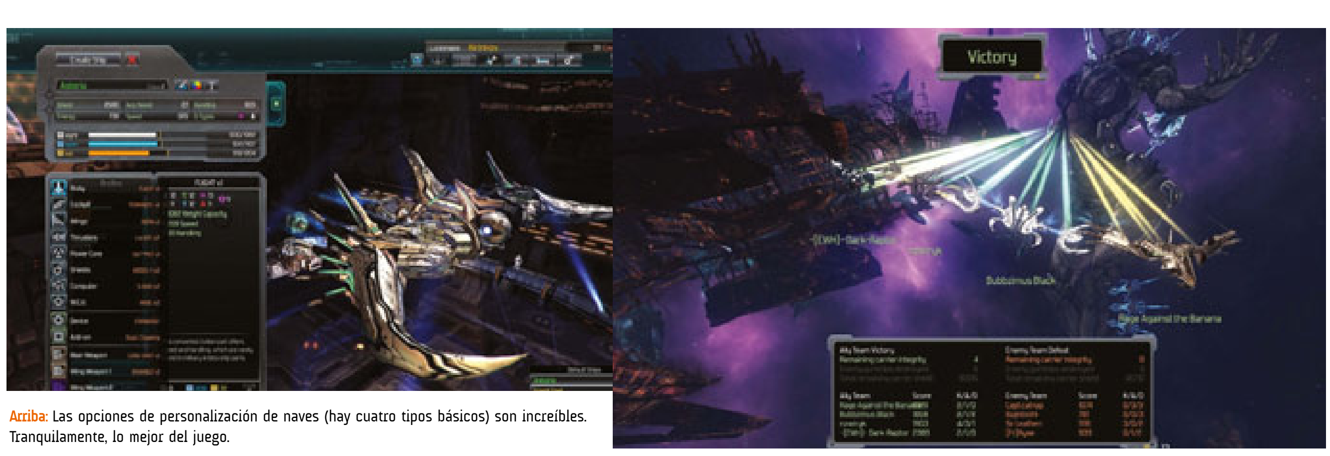
PEOR QUE ROGUE SQUADRON

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

DRONES: No termino de entender que el castigo por morir una vez en una batalla sea perder tu nave hasta la siguiente y tener que luchar con un dron de mierda. Menudo castigo desproporcionado…

VEREDICTO 4/10
MEJOR SEGUIR ESPERANDO ELITE: DANGEROUS



Arriba: Las opciones de personalización de naves (hay cuatro tipos básicos) son increíbles. Tranquilamente, lo mejor del juego.

MATERIAL DE ALTO SECRETO

CounterSpy

El aspecto más interesante de *CounterSpy* es su dirección artística. Los audaces tonos contrastantes y el diseño minimalista se combinan para crear un enigmático universo ambientado en una línea cronológica alternativa de la Guerra Fría. Su premisa es muy sencilla: el jugador trabaja para un servicio de inteligencia llamado COUNTER, cuya misión consiste en evitar que las fuerzas Imperialistas y Socialistas lancen cabezas nucleares a la Luna (un acto que haría que la Tierra perdiese su órbita). La paz mundial descansa por tanto sobre tus hombros.

Eso es más o menos todo con respecto a la narración. El resto del juego se compone de niveles generados por algoritmos (*procedurally*), y el jugador puede moverse a voluntad entre las bases rusas y americanas con el fin de explorar instalaciones secretas y dar con información sobre el lanzamiento. La barra de vida y los sistemas de alerta de las bases se unifican en un indicador (el nivel DEFCON) que aumenta una unidad cada vez que te matan y sube lentamente cuando un enemigo da una alarma. La clave del éxito es mantenerse oculto, ya que esto multiplicará tu puntuación (útil cuando seas comparado con tu lista de amigos al final de cada nivel) y mantendrá bajo el nivel DEFCON.

El equipo de desarrollo formado por personal de Pixar y LucasArts es el que ha propiciado que *CounterSpy* tenga unas animaciones tan atractivas y un estilo tan característico, pero el rendimiento general se resiente. *CounterSpy* es el primer juego de DynaMighty, y se nota. Aunque no se trata de un título malo, hay serios problemas de *frame rate* y a veces la inteligencia artificial parece confundirse y va hacia una pared hasta que le rompemos el cuello.

El juego es un *stealth shooter* divertido y la naturaleza aleatoria de sus niveles le confiere una progresión estimulante, pero hay poca carne en el asador porque después de jugar durante una o dos horas se habrá agotado todo lo que es necesario hacer y únicamente te mantendrá motivado para seguir jugando con la promesa de desbloquear nuevos planes o fórmulas (recompensas que pueden comprarse al comienzo de cada nivel).

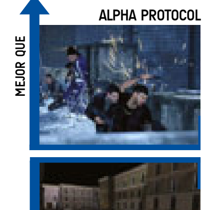
Nosotros decidimos jugar hasta el final para ver todos los matices de las facciones militares Imperialista y Socialista, ya que el diseño del juego es una de sus cualidades más fuertes (realzada por una excelente banda sonora de espías). A medida que introduce más desafíos que cumplir, se va debilitando por su propia insistencia en volverse más difícil. Y tampoco se tiene la sensación de que la dificultad aumente, sino que simplemente cuesta más hacer las cosas (las cámaras no pueden romperse, los tiroteos causan más daños...). Todo ello crea un estancamiento que se transforma en mediocridad al cabo de unas horas.

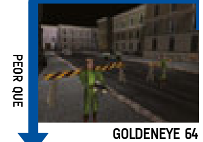
AL DETALLE

FORMATO: PS4
OTROS FORMATOS: PS3, Vita, Android, iOS
ORIGEN: EE. UU.
COMPAÑÍA: Sony Computer Entertainment
DESARROLLADOR: Dynamighty
PRECIO: 12,99 €
DISPONIBILIDAD: A la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ON-LINE: N/D

MEJOR QUE

ALPHA PROTOCOL

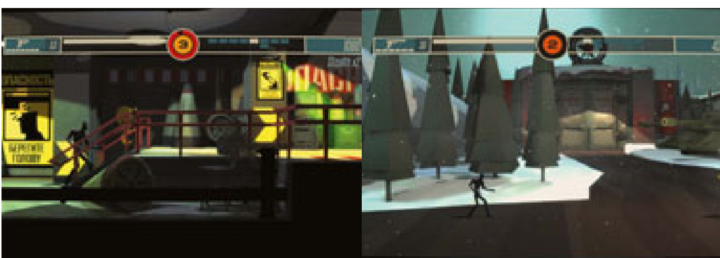




GOLDENEYE 64

PEOR QUE

Abajo: Hay secciones que abandonan por completo la premisa de la ocultación para adoptar un enfoque más expeditivo apoyado en el uso de armas, pero esto tiroteos resultan menos divertidos que las pesquisas.



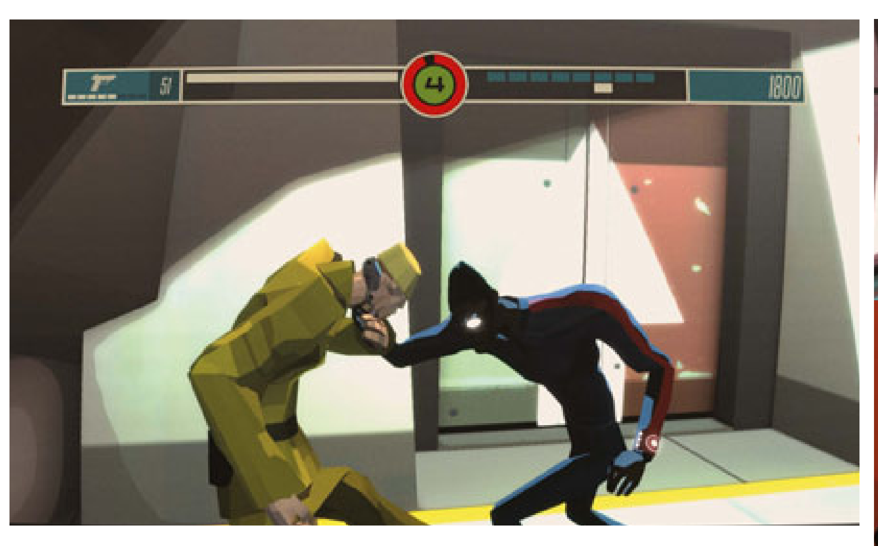
LA HUELLA

POR QUÉ ES ÚNICO EN SU GÉNERO

CRONOLOGÍA ALTERNATIVA: Los temas de la Guerra Fría son retomados de una manera inteligente y satírica, y la narración visual por medio del entorno complementa muy bien los meandros de la historia.



INTELIGENTE E INTUITIVO DE ENTRADA, PERO PIERDE





Derecha: La rutinaria vista lateral cambia a una perspectiva más privada cuando te pones a cubierto para facilitar la mecánica de disparo, controlada por medio de un dial.

CONTIENDA BAJO TIERRA

Metro Redux

AL DETALLE

FORMATO: PC
OTROS FORMATOS: Xbox One, PS4
ORIGEN: Ucrania
COMPAÑÍA: Deep Silver
DESARROLLADOR: 4A
PRECIO: 39,98 €
DISPONIBILIDAD: A la venta
JUGADORES: 1
CONFIGURACIÓN MÍNIMA CPU Dual Core, 2 GB de RAM, 10 GB en disco
ANÁLISIS ON-LINE: N/D



Según parece, esta generación se inspira en la anterior. Los calendarios de edición se hallan repletos de *remakes* y remodelaciones, hasta el punto de diluir del todo el concepto de "nueva generación".

Por lo menos 4A y Deep Silver han tenido la decencia de combinar en un mismo paquete económico sus dos espléndidos *shooters* (con todo el contenido descargable). *Metro 2033* y *Metro Last Light* reciben ambos el tratamiento redux, actualizado a 1080p y 60 fps en las últimas consolas. En especial, *Metro 2033* ha sufrido una completa remodelación gráfica y de sistema.

Estos dos títulos son muy especiales. Las lúgubres historias de Artyom y sus penurias y luchas en los túneles postapocalípticos del metro de Rusia no son perfectas, pero sin embargo consiguen crear una atmósfera sumamente opresiva. La claustrofobia y la vaga melancolía de la vida subterránea contrastan con la atmósfera tóxica y asfixiante de la superficie inhabitable.

Y el trabajo que se ha hecho para poner al día *Metro 2033* (que tampoco es tan antiguo) resulta impresionante. Los sistemas de ocultación de *Last Light* se han incorporado hábilmente en la mecánica del juego para mejorarlo. Los puristas señalarán que al crudo anacronismo de *2033* se ha visto suavizado, pero ahora se trata sin duda de un juego superior.



Arriba: Pocos juegos captan el aire, la tensión y el terror de la serie *Metro*. Aunque no estén tan pulidos como un clásico producto de "triple A", compensan esta carencia con ambición y una gran atmósfera.



MEJORADO

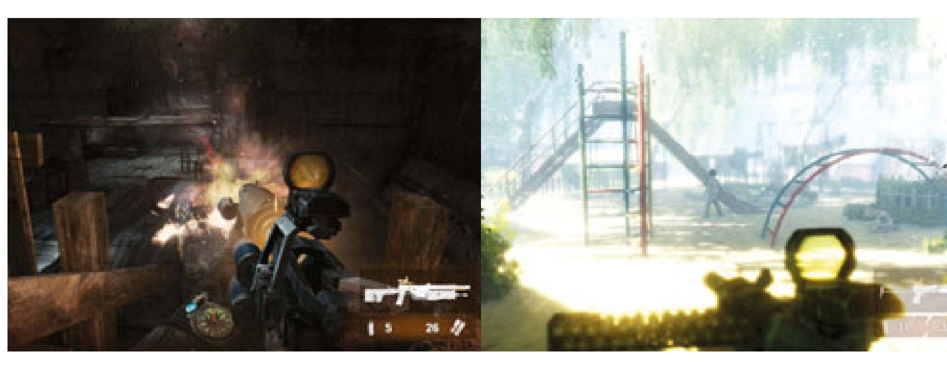
SUPERA EL ORIGINAL

MATERIA OSCURA: Ambos títulos poseen una iluminación verdaderamente extraordinaria.
OCULTO Y AL ACECHO: *2033* incluye ahora la excelente mecánica de ocultación de *Last Light*.

Por lo demás, los que quieran niveles de dificultad agresiva, los encontrarán. En su estado normal pueden considerarse perfectamente como *shooters* duros y sin concesiones, pero en el modo Ranger van todavía más lejos (la munición es mínima y los enemigos mortales). Resulta tenso hasta lo inaguantable y extraordinariamente difícil, pero está muy bien hecho.

A pesar de su humilde ubicación en Ucrania, el motor de A4 tiene una gran potencia. El tratamiento 1080p posee un fantástico aspecto que otorga a *Metro 2033* la atmósfera visual que merecía y al mismo tiempo sitúa a las versiones para consola de *Last Light* al mismo nivel que la atractiva entrega para PC.

Cuando la historia, la mecánica y el ambiente sin par se mezclan en una especie de torbellino postcomunista, estos dos títulos son dos de los shooters para un único jugador más potentes que pueden encontrarse. Algunas secciones son un rollo, y cuanto menos digamos de la parte "más sexy" de *Last Light*, mejor. Pero, a pesar de ello, el precio resulta muy económico, el trabajo realizado es sobresaliente y los juegos en sí pueden considerarse casi esenciales.



Arriba: El ritmo se ve interrumpido por las entradas en el diario, que permiten seguir más fácilmente la historia pero al mismo tiempo socavan el impulso narrativo.

VEREDICTO 8/10
OSCURO, AMENAZADOR Y MARAVILLOSO. UN *REMAKE* MUY DIGNO.

NO TODO ESTÁ TRANQUILO EN EL FRENTE

Company Of Heroes 2: The Western Front Armies

"La guerra no es más que un pretexto para que las empresas puedan hacer dinero", dice un cínico fusilero de las fuerzas estadounidenses minutos antes de llegar la campo de batalla. Y la historia relativamente corta de los videojuegos se halla repleta de ejemplos que indican que podría tener razón.

Por suerte, la primera expansión independiente que ha hecho Relic Entertainment del sólido juego de estrategia en tiempo real del pasado año, *Company Of Heroes 2*, no pretende sacar tajada de forma descarada. Sí, *The Western Front Armies* puede describirse como un *pack* con un mapa y distintas facciones, pero también podría indicar un posible cambio de enfoque por parte del desarrollador canadiense.

Para aquellos que ya tengan *Company Of Heroes 2*, esta expansión introduce a las fuerzas de los EE. UU. y al Oberkommando alemán para realizar batallas multijugador en línea. Estas fuerzas comparten características similares con las potencias Aliadas y del Eje del *Company Of Heroes* original y se sitúan junto a los ejércitos soviético y alemán de su secuela. Pero también hay ocho mapas multijugador adicionales que pueden añadirse a los 23 del juego.

Sin embargo, la naturaleza independiente de *The Western Front Armies* lo convierte asimismo en un punto de entrada más asequible a la serie, y al prescindir del contenido de un único jugador (salvo algunas escaramuzas contra la IA) puede concentrarse en la forma más pura de estrategia en tiempo real, que son sus batallas multijugador (las cuales van de uno contra uno a cuatro contra cuatro). Con ello se distancia de la crítica de que la narración principal de *Company Of Heroes 2* atraía por su torpe representación de la mentalidad de supervivencia de las tropas soviéticas. Y eso no es malo, pues, aunque la campaña tenía sus puntos álgidos, raramente era capaz de igualar las situaciones dinámicas de las incursiones multijugador.

Lo que el juego principal hizo bien y ahora ha sido emulado con éxito por *The Western Front Armies* es la manera positiva en que las características de los ejércitos determinan la forma de jugar con ellos. Por ejemplo, aquí la versatilidad de las fuerzas de los EE. UU. tiene que enfrentarse a la superioridad técnica de sus contrapartidas alemanas. Una es más

DETALLES

FORMATO: PC
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Relic Entertainment
PRECIO: 19,99 €
DISPONIBILIDAD: A la venta
JUGADORES: 1-8
CONFIGURACIÓN MÍNIMA: 2 GB de RAM, Intel Core2 Duo 2 GHz o equivalente, tarjeta gráfica Direct3D 10 512 MB, 30 GB de espacio en disco
ANÁLISIS ON-LINE: Sí



Abajo: Las nuevas habilidades de mando complementan los ejércitos, fortaleciendo la infantería estadounidense o proporcionando al Oberkommando un medio efectivo y equilibrado de contrarrestar la ventaja inicial de su enemigo.

PARA QUE UN JUEGO COMO *COMPANY OF HEROES* PROSPERE, NO HACE FALTA UNA EXPERIENCIA DE UN ÚNICO JUGADOR ORIENTADA A LA NARRACIÓN

fluida y dinámica, mientras la otra resulta más lenta pero también más potente. El estilo de juego personal será el que determine cuál de ellas se convierte en tu favorita, pero ambas ofrecen algo nuevo y, sobre todo, algo que parece bien equilibrado al medirse contra los distintos enemigos.

Las fuerzas estadounidenses destacan por su gran movilidad y adaptabilidad, y por la opción de equipar a los fusileros con nuevas armas investigadas en la fortificada base inicial, lo cual contribuye a mejorar el avance o la reacción ante los actos del oponente. En las primeras fases del juego, una serie de vehículos ligeros y relativamente pobres permite acosar a los enemigos y descubrir puntos mal defendidos en la cadena de suministros para hacerse con una temprana ventaja y progresar hacia vehículos más blindados, desbloqueados por la infantería.

El Oberkommando alemán posee una movilidad propia que adopta la forma de camiones de suministro más pesados, que pueden moverse por el campo de batalla para suministrar bases improvisadas. Estos camiones también proporcionan una valiosa protección y ayudan a crear posiciones a medida que se aseguran puntos de suministro para construir las unidades blindadas, más caras pero técnicamente superiores.

Ambos ejércitos tienen el potencial de devastar, pero es posible disfrutar de forma más inmediata si se conduce a las intrépidas fuerzas estadounidenses a un ataque contra un cuello de botella muy bien defendido del Oberkommando, sobre todo en las partidas en grupo en las que el apoyo de las posiciones puede dejarse a un compañero más afín a la defensa. Toda una nueva serie de capacidades de mando refuerza las posibilidades inherentes de los dos bandos y crea unas fuerzas de combate más redondas.



¿QUÉ PUEDO ESPERAR DEL JUEGO?

The Western Front Armies proporciona acceso a las facciones de las fuerzas estadounidenses y el Oberkommando alemán. Éstas pueden usarse en partidas multijugador en línea contra un máximo de siete rivales humanos o de inteligencia artificial, y también es posible jugar contra los dueños de *Company Of Heroes 2* por medio de la opción *automatch*. Asimismo, hay ocho mapas específicos del frente occidental que pueden usarse en partidas personalizadas además de los 23 mapas de COH2 (a los que de nuevo se accede a través de *automatch*). El potencial de horas de juego que suministra *The Western Front Armies* lo convierte en un título con una excelente relación calidad/precio.

FAQ

P: ¿CUÁNTO DURA?
Ello depende por completo de ti, ya que este título multijugador podría proporcionar docenas de horas de actividad.

P: ¿INCLUYE EJÉRCITOS NUEVOS?
Sí. Aunque comparten similitudes con los rivales del *Company Of Heroes* original, han sido actualizados de cara a la secuela.

P: ¿QUÉ UNIDAD ES MEJOR?
Esto resulta completamente subjetivo, pero la versatilidad de los fusileros estadounidenses hace que uno sienta enseguida simpatía.

Izquierda: Lanzar fuerzas de apoyo en paracaídas está muy bien, pero sin vehículos blindados que los respalden se arriesgan a ser abatidos al llegar al suelo.

Arriba: Intentar deshacerse del enemigo por la superioridad numérica es una maniobra arriesgada e inexperta, pues basta con colocar estratégicamente algunas unidades que combatan tanques e infantería.

Como ocurre a menudo con los títulos de estrategia complejos (por ejemplo, con el juego principal), hay un problema con la forma de presentar esta información al jugador por medio de elementos HUD, pestañas e iconos parpadeantes. Los veteranos pronto aprenderán a aprovechar las respectivas capacidades de cada facción, pero los novatos tendrán que experimentar mucho más porque el tutorial solamente ofrece un resumen de los aspectos básicos. Por suerte, existe la opción de jugar con o contra la inteligencia artificial, lo cual permite ir puliendo las habilidades y dominar las estrategias que se requieren en línea. Pero igualmente hubiese estado bien contar con un amplio modo tutorial que ayudase a preparar mejor a los principiantes para lo que a menudo parece un género confuso.

En definitiva, la expansión independiente *The Western Front Armies* parece un simple experimento pensado para sondear si en el futuro hay más apetito por el contenido ETR multijugador o single-player. Y con respecto a esto logra subrayar que, para que un juego como *Company Of Heroes* prospere, no hace falta necesariamente una experiencia de un único jugador orientada a la narración. En la práctica el jugador pronto olvida que no hay ninguna historia global dominante porque está demasiado ocupando construyendo sus propias historias.

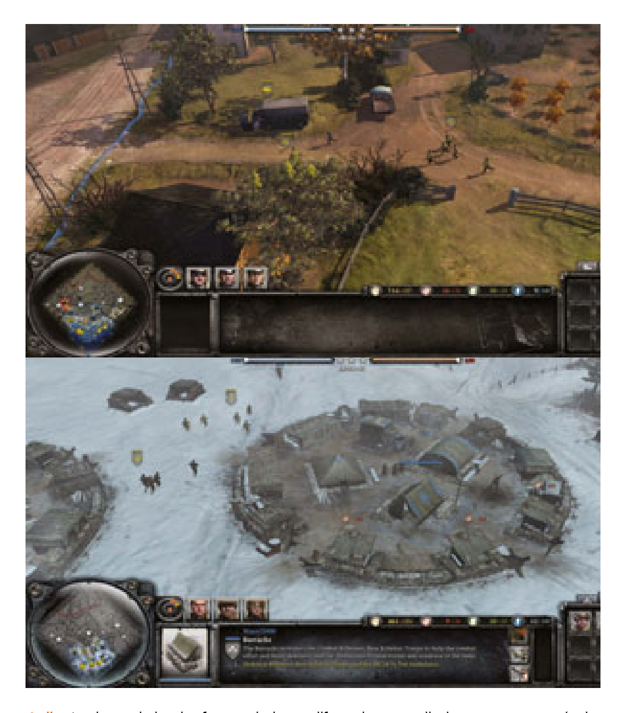
En tanto que pack de mapa y facciones, The Western Front Armies aporta ofertas de calidad en ambos y –tal vez lo más importante para la salud a largo plazo de la franquicia– también traerá consigo nuevos jugadores. Puede que le falte una campaña ambiciosa de un único jugador, pero esta interesante propuesta ilustra que a veces menos es más.

SIN CONEXIÓN

COSAS QUE CAMBIARÍAMOS

MEJOR TUTORIAL: Este derivado de *Company Of Heroes 2* se beneficiaría de un tutorial más exhaustivo, ya que si no la complejidad del contenido podría asustar a los posibles jugadores nuevos.





Arriba: Las bases de las dos fuerzas rivales se diferencian tan radicalmente como sus métodos de combate. El ejército estadounidense posee una base fortificada y bien establecida, mientras el Oberkommando alemán prefiere un enfoque móvil con semiorugas desplegables.



Izquierda: Los nuevos jefes distan mucho de ser fáciles. Buena suerte en tus intentos, si no cuentas con ayuda....

REY POR UN DÍA, DEMONIO DE POR VIDA

Dark Souls II: Crown Of The Sunken King

Por ridículo que pueda parecer, los fans más acérrimos de la serie han reprochado a *Dark Souls II* que no fuese lo bastante duro. Y, para ser justos con ellos, hay que decir que *DSII* es el más sencillo de los tres títulos de *Souls*, debido sobre todo a nuestra familiaridad con la mecánica de la franquicia. Aunque tampoco podría declararse que se trata de un juego fácil. En cualquier caso, los que pedían un desafío mayor deben tener cuidado con lo que desean, ya que *Dark Souls II: Crown Of The Sunken King* es sencillamente brutal.

Es posible alcanzar las nuevas áreas de contenido descargable (DLC) a partir más o menos de la mitad del juego principal, pero no te lo aconsejamos porque resulta muy difícil. Incluso los enemigos básicos que pueblan la primera área de Sanctum son sumamente potentes, y a menos que estés al final del juego principal (o cerca), te costará muchísimo hacer mella en ellos. A diferencia de los Antiguos Caballeros de la Torre de Heide, no es posible enfrentarse a ellos de forma realista en los niveles bajos, pues el número de enemigos de esta expansión es más alto y además poseen una mayor mentalidad de grupo que hace que formen un escuadrón de ataque en cuanto te divisan.

Incluso cuando seas lo bastante potente, seguirás teniendo que enfrentarte a entornos como no se habían visto en *Dark Souls* hasta ahora. Las nuevas áreas presentan sin duda una clara influencia de tipo *puzzle*, desde la activación de plataformas móviles y la creación de nuevas rutas hasta los acertijos al estilo de *Zelda* a medida que avanzas. Los desafíos mentales están bien, y aunque ninguno de ellos resulte especialmente difícil por separado, sí que lo son comparados con el juego principal. Esto tampoco pretende censurar el aspecto mental de este último, sobre todo en la vertiente en línea: la potencia mental es un elemento principal de los duelos, pero los nuevos componentes ponen a prueba la inteligencia de una forma muy distinta y atractiva.

Los que ya hayan "terminado" con el juego principal agradecerán sin duda este mayor nivel de desafío, y los acertijos y enigmas también son interesantes. Tan solo nos gustaría que las recompensas fuesen mejores, pues hay muy poco equipamiento que no se vea superado por cosas que ya se encuentran presentes en el juego principal. Pero, a fin de cuentas, se trata de *Dark Souls*: quizás el hecho de sobrevivir con tu cordura, tu humanidad y tu vanidad intactas ya constituya suficiente recompensa.

VEREDICTO 8/10
UN PROMETEDOR COMIENZO PARA EL OTOÑO

AL DETALLE

FORMATO: PS3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Bandai Namco
DESARROLLADOR: From Software
PRECIO: 9,99 €
DISPONIBILIDAD: A la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ON-LINE: Sí

MEJOR QUE: SKYRIM: DAWNGUARD



IGUAL QUE: DARK SOULS: ARTORIAS OF THE ABYSS

LA HUELLA

POR QUÉ ES ÚNICO EN SU GÉNERO

PROBAR ANTES DE COMPRAR: Quienes no tengan el contenido descargable pueden adentrarse en las nuevas zonas colocando sus señales de llamada en el gran vestíbulo que hay al comienzo.



Derecha: El diseño de los enemigos parece en ocasiones intencionadamente cruel, como evidencian por ejemplo las pequeñas criaturas que lanzan veneno por la espalda.

Izquierda: Los ataques Ultimate Jutsu están muy bien diseñados y captan a la perfección el espíritu de la serie de dibujos animados. También incluyen algunos de los movimientos más extremos que encontrarás en los videojuegos.

SIENTE EL PODER

Naruto: Ultimate Ninja Storm Revolution

Al adaptar un personaje tan conocido como Naruto, la autenticidad es la característica más importante. Desde el principio queda claro que el equipo que ha realizado *Naruto: Ultimate Ninja Storm Revolution* es consciente de ello, aunque por otra parte ya han desarrollado cuatro títulos anteriores de la serie para PS3. Además de nuevas secuencias de animación y más de cien personajes para elegir, la historia principal del juego incluye un nuevo personaje llamado Mecha-Naruto.

Esto seguramente entusiasmará a los aficionados. Aunque no hayas seguido demasiado el manga, el juego resulta entretenido. La mecánica de lucha se asimila fácilmente, pues sus controles son muy fáciles, y el sistema introduce nuevos contraataques y movimientos que aportan un poco más de complejidad a las batallas. La acción también es atractiva visualmente; por ejemplo, al realizar un *combo* completo, la cámara se aproxima a tu luchador cuando éste lance el último golpe, y los movimientos finales de Ultimate Jutsu son increíbles.

La mayor parte del tiempo lo pasarás en los dos modos principales: las Aventuras Ninja y el Torneo Mundial Ninja. El primero presenta historias a través de secuencias animadas, con luchas ocasionales en los puntos clave. El segundo cambia el formato del juego de las tradicionales batallas de uno contra uno a combates de cuatro personas en el que gana el que acumule más esferas.

Este modo incorpora asimismo otros elementos efectistas, con trampas en *grind rails* en el terreno de lucha. Y funciona bien, salvo un sistema para apuntar que no responde como debería. Un modo secundario del Torneo Mundial Ninja es la historia del Mecha-Naruto, que narra la interacción entre nuestro héroe y su doble robótico.

Se trata en definitiva de una propuesta sólida, aunque tampoco está exenta de fallos. Su enfoque simplista de la lucha ofrece cierto margen para desarrollar la técnica y los nuevos movimientos también han ayudado, pero sigue pareciendo demasiado sencillo. Además, parte de la mecánica que no tiene que ver con el combate en el Torneo Mundial Ninja es aburrida. No ocurre a menudo, pero, cuando lo hace, uno se pregunta qué sentido tiene.

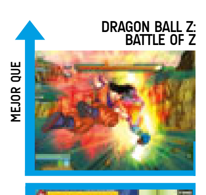
Naruto: Ultimate Ninja Storm Revolution es un buen juego que incorpora algunas mejoras mecánicas con respecto a sus predecesores. Aunque seguramente no satisfaga a los que busquen una lucha con acción de verdad, agradará a los fans actuales de la serie.

AL DETALLE

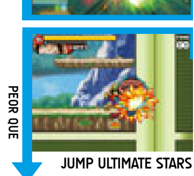
FORMATO: PS3
OTROS FORMATOS: Xbox 360, PC
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Bandai Namco Games
DESARROLLADOR: CyberConnect 2
PRECIO: 44,99 €
DISPONIBILIDAD: 12 de septiembre
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: No

MEJOR QUE

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z



PEOR QUE



JUMP ULTIMATE STARS

SIN CONEXIÓN

COSAS QUE CAMBIARÍAMOS

VARIEDAD *COMBO*: Hay algunos *combos* para cada personaje, pero no vendría mal otro botón de ataque.
TAREAS FLOJAS: Algunas tareas permiten conocer a otros personajes, pero suelen ser aburridas.

VEREDICTO 7/10
NO SUPONE NINGUNA REVOLUCIÓN, PERO ES DIVERTIDO



Arriba: Las escenas narrativas entretendrán a los fans, pero pueden resultar un poco confusas para los profanos que no estén familiarizados con los personajes y su carácter.



TRES SON MULTITUD

Sacred 3

El problema con la simplificación es que es muy difícil dar con el punto justo en el que haces algo más sencillo en lugar de hacerlo... menos. *Sacred 3* es un juego de acción y RPG dinámico, que tiene una estética interesante y es bastante fácil de entender, pero ha sido tan reducido en comparación con *Diablo*, *Dungeon Siege* o *Titan Quest,* que asusta. Las mecánicas del juego son más básicas, reducen la experimentación con elementos del RPG propia de la saga, por lo que el juego se limita a tirar para delante y explorar mapas. Keen Games, o quizá las exigencias de su distribuidora, han convertido *Sacred 3* a un ejercicio de estilo.

Eso no significa que el juego no pueda divertir a veces. Con un par de amigos, sus toques de hack-and-slash mezclados con el RPG pueden enganchar y servir para echar una buena tarde, sobre todo si se juega en local con otra persona. Sin embargo, sin la distracción de la rivalidad entre compis que promueve el sistema de puntos del juego, la falta de variedad en la estructura de niveles y en las misiones lo echan todo por tierra. Es una lástima, porque está claro que la culpa no es tanto del estudio como de Deep Silver, que ha puesto unas metas absurdas al juego.

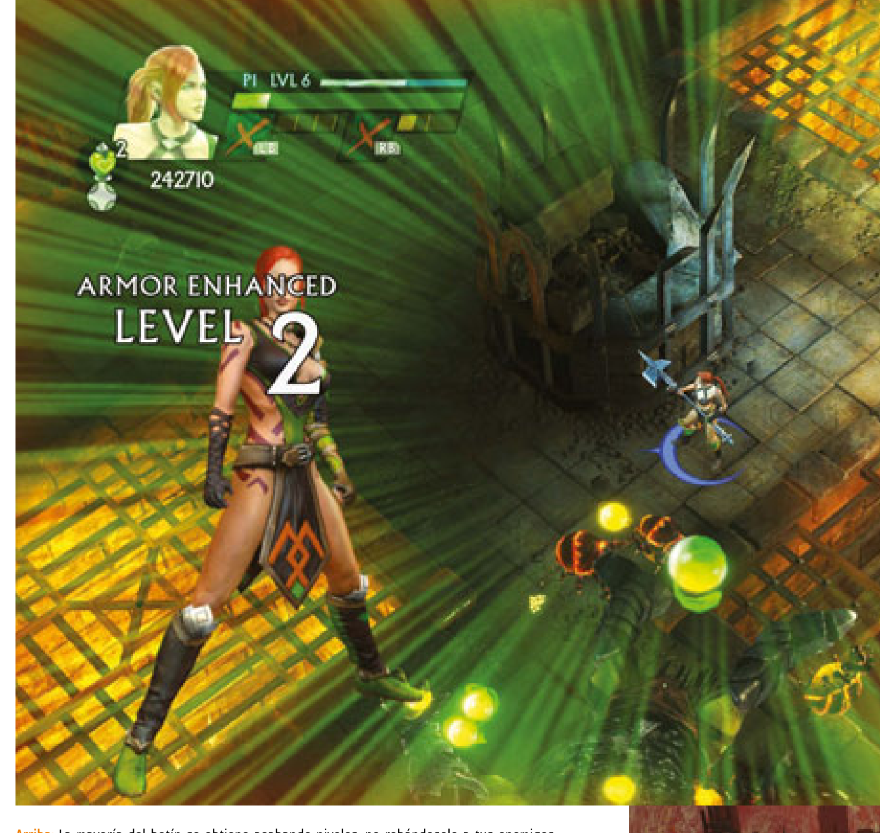
Por ejemplo, el diseño de personajes. Poder elegir entre más de seis clases era un estándar de la serie *Sacred*, pero aquí solo hay cuatro: el divino Seraphín, el poderoso Safiri, el ágil lancero Ancarian y el arquero Khukuhru. Hay una quinta clase, el Malakhim, que está reservado para los que, eh, reservaron el juego, aunque seguro que pronto se puede comprar como DLC.

Los ataques físicos están todos reducidos a un botón, que machacarás hasta hacerte sangre para hacer los combos triples ad infinitum. También hay un botón de golpe fuerte para romper defensas. Cada personaje tiene acceso a diferentes artes de combate, ataques basados en energía que hacen daño directo o de área y que se pueden mejorar por uno de los peores sistemas de subida de nivel jamás hecho, si bien hay un número de habilidades que todos ellos comparten.

No hay demasiada diferencia tampoco entre las características básicas de cada uno de los héroes, por lo que no existe un incentivo real para desarrollar roles bien definidos a la hora de luchar en grupo y de combatir las hordas de enemigos que tapan la pantalla. Esto es especialmente evidente cuando se

AL DETALLE

GÉNERO: El que dictó el departamento de marketing
FORMATO: PC, PS3, 360
ORIGEN: Alemania
COMPAÑÍA: Koch Media, Deep Silver
DESARROLLADOR: Keen Games
PRECIO: 39,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2 local, 1-4 en online
ONLINE: Sí

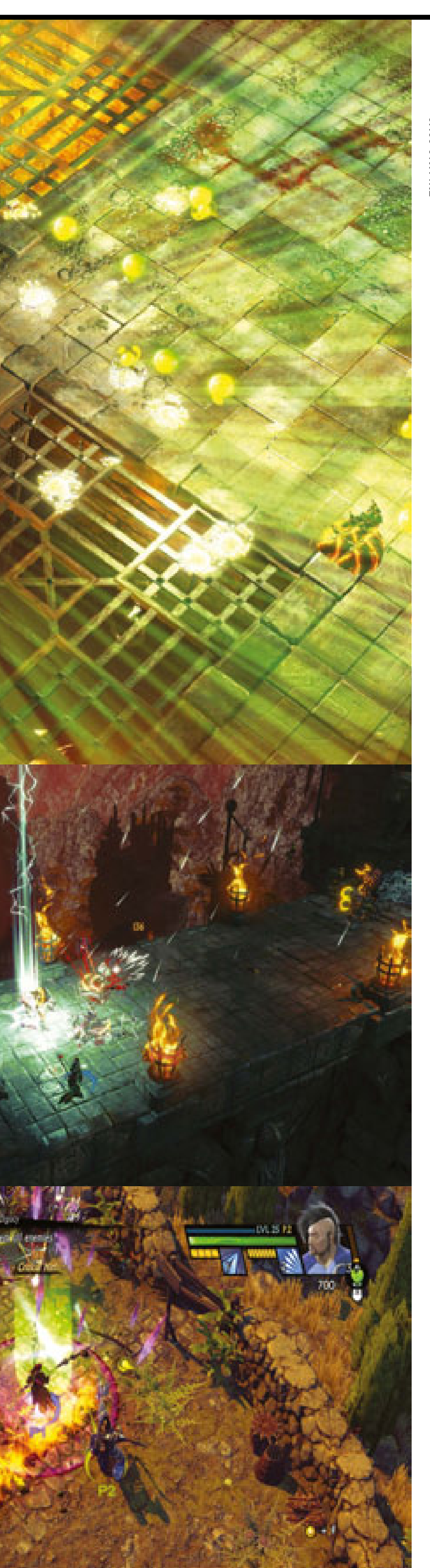


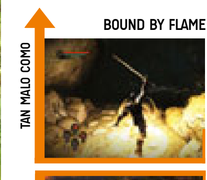
Arriba: La mayoría del botín se obtiene acabando niveles, no robándoselo a tus enemigos muertos. Hasta el oro es más sencillo encontrarlo en cofres que tirado por ahí. Abajo: La habilidad para cambiar las habilidades y los espíritus de tu personaje permiten experimentar bastante, algo que viene bien para el multijugador..



LA PELA ES LA PELA

Deep Silver y Keen Games tienen unos planes obscenamente obvios para el DLC en *Sacred 3*. Hay dos portales en el mapa del juego que están ahí esperando quietecitos que se puedan activar mediante una descarga de pago y que dan acceso a nuevas áreas. Si intentas entrar en ellos, el juego te lleva directamente a la página de la tienda donde se pueden comprar. También hay una quinta clase, el Malakhim, que solo se puede obtener, de momento, si has reservado el juego, pero que es carne de DLC. Las quince horas de campaña principal son escasas si se comparan con los soberbios *Sacred 1* y *2*, y las docenas de horas de jugabilidad que ofrece el rey del género, *Diablo*, cuya tercera parte tanto han intentado copiar en esta entrega y tan mal lo han hecho.







FAQs

¿QUÉ TAL SE JUEGA SOLO?
Igual de mal. Los niveles son cortos y es fácil mantener el tipo contra sus enemigos.

¿QUÉ ES PERSONALIZABLE?
Casi nada, solo hay una pequeña selección de artes de combate, armas y espíritus para las armas donde elegir. No hay estadísticas.

¿UN MACHACABOTONES? ¿ESTO NO ERA ROLAZO?
Lo siento, el rolazo ha muerto y, aunque algunos enemigos requieren que seas cuidadoso, el resto se puede superar con suma facilidad.

juega solo, pues te rodean un montón de enemigos menores y usan la misma táctica para intentar matarte mientras observan como los masacras a miles sin problemas.

Sin embargo, está claro que este juego no fue pensado para jugarlo uno solo. Desde el gran número de habilidades ideadas para mejorar y ayudar al resto del equipo hasta el hecho de que la mayoría de los NPC se refieren a ti en plural, no hay ninguna razón para jugar *Sacred 3* solo. Esto sirve además como testimonio lamentable y barato de que, alguna vez, *Sacred 3* iba a haber tenido acompañantes manejados por el juego para rellenar los huecos del grupo de cuatro cuando no hay amigos conectados, pero se ve que esto les pareció demasiado. Así que lo dicho: si se juega como un cooperativo con cierto espíritu competitivo, el título tiene algo de gracia y su historia aburrida y sin cabeza entretiene.

Bueno, no todo es tan terrible como lo estamos pintando. Aunque las habilidades y armas son limitadas, al igual que los efectos con lo que éstas se pueden imbuir, al menos su apariencia y las animaciones de cada ataque son diferentes y son fáciles de identificar entre toda la marabunta de bichos que suele plagar los escenarios.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

CRISIS DE IDENTIDAD: Tener solo cuatro personajes entre los que elegir no sería tan mala idea si fueran un poquito diferentes. Desgraciadamente, no son tan únicos ni como para justificar una nueva partida.

Esto es de lo poco que podemos destacar de *Sacred 3*, que en general es, como mucho, un buen juego de machacar botones, pero tan repetitivo que durante sus 15 horas de duración las batallas a veces se hacen eternas. Sus enemigos tienen patrones tan obscenamente visibles que incluso es posible derrotar a un jefe final con una leve variación del ataque, esquiva, combo, magia, esquiva, y vuelta a repetir. Nunca hay un solo desafío y acabas siendo un héroe tremendamente poderoso rodeado de pequeños enemigos clónicos que apenas dan recompensas.

Cada zona del mapa se divide en áreas con misiones de unos 20 minutos de duración, si bien éstas están acompañadas luego de misiones secundarias en estas mismas zonas que se reducen a "mátalo todo". Al menos, lo haces todo en áreas con cierto encanto y sirven para conseguir un botín importante, pues éste no suele caer de los monstruos u obtenerse de cofres, sino de acabar misiones. Muy raro, efectivamente, y otro motivo por el que el juego se traiciona a sí mismo.

SACRED 3 ES, COMO MUCHO, UN BUEN JUEGO DE MACHACAR BOTONES, PERO TAN REPETITIVO QUE SUS 15 HORAS DE DURACIÓN SE HACEN ETERNAS



Arriba: La originalidad y variedad de las misiones brilla por su ausencia. Al menos, sí hay en los escenarios: desde cuevas oscuras a playas ibicencas. Keen Games al menos ha hecho un juego bonito. Izquierda: Los controles simplificados sientan mejor al mando que al teclado y al ratón, lo cual ya lo dice todo sobre este juego.

Sacred 3 está lejos de ser un buen juego, aunque tiene una buen tasa de frames, pocos bugs y, en general, no da ningún problema y se juega bien (aunque sea en sí regulero). Con amigos divierte, eso no hay que ponerlo en duda, y está claro que podría haber sido algo más que un juego bonito si el estudio hubiera sido más ambicioso en sus metas.

Teniendo en cuenta lo grandes que eran los predecesores y lo mucho que el género ha avanzado, sorprende que esta tercera entrega se pueda considerar claramente como un paso hacia atrás. Esperamos que hayan aprendido una lección después de esto y que para el siguiente vuelvan al buen camino, porque está claro que hay potencial, aunque esté muy bien escondido tras lo repetitivo y cansino de *Sacred 3*.



VEREDICTO 5/10
ROMPE CON EL LEGADO DE LA SAGA, PARA MAL

DE DIOSES Y HOMBRES

Divinity: Original Sin

19.541 personas creyeron lo suficiente en *Divinity: Original Sin* como para realizar con éxito una campaña de financiación en Kickstarter. Larian Studios (el equipo responsable de los anteriores juegos de la franquicia) prometía cosas estupendas, atrevidas, imposibles... y sin embargo este modesto desarrollador belga cumplió todo lo que dijo. No vamos a insinuar que *Divinity: Original Sin* sea el mejor juego de rol de la historia, pero la verdad es que cuesta imaginarse que alguien sea capaz de superarlo en un futuro inmediato. Larian Studios ha creado un título que no solo traslada el género a nuevas e interesantes direcciones, sino que además rinde homenaje a algunos de los principales juegos de rol antiguos, desde *Baldur's Gate* hasta *Fallout*.

Uno de los aspectos más atractivos de *Original Sin* es la forma en que permite controlar dos personajes (también hay una opción multijugador). Esta no es la primera vez que un juego de *Divinity* hace tal cosa, pero aquí resulta más convincente porque el jugador es capaz de desarrollar la personalidad de sus héroes junto a sus estadísticas y puntos de hechizo. Hay muchas secciones del juego en la que los dos protagonistas hablan; a veces únicamente hacen alguna referencia a la cultura popular, pero es más habitual que la conversación determine la moralidad de los personajes. Es interesante hacer que ambos discrepen, pues esto prepara el terreno para la diversidad e inventiva que seguirá después.

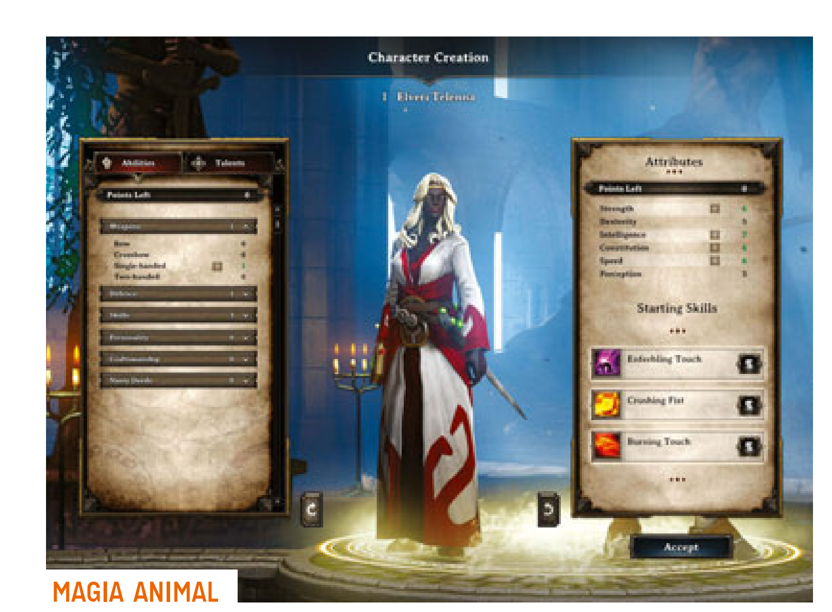
Otra de las virtudes de este título es su excelente sistema de combate. Se trata del primer juego de la serie basado en el combate por turnos, y Larian ha aprovechado la flexibilidad que esto otorga. Aunque tu equipo central solo está formado por cuatro personas, hay todo tipo de formas de hacer frente a los muchos enemigos que *Original Sin* te lanza. Los puntos de acción son fundamentales al jugar, pues permiten hacer de todo, desde beberse una poción a invocar el elemento del hielo. Estos puntos se hallan condicionados por tu velocidad, percepción y constitución, y más puntos permiten más opciones. También es posible guardar los puntos sin usar para el siguiente turno o hechizos más potentes.

DETALLES

FORMATO: PC
OTROS FORMATOS: N/D
ORIGEN: Bélgica
COMPAÑÍA: Larian Studios
DESARROLLADOR: Larian Studios
PRECIO: 36,99 €
DISPONIBILIDAD: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
CONFIGURACIÓN MÍNIMA: SO: Windows XP SP3 o posterior; CPU: Intel Core2 Duo E6600 o equivalente; Memoria: 2.048 MB de RAM; Gráficos: HD Intel Graphics 4000, NVIDIA GeForce 8800 GT (512 MB), ATI Radeon HD 4850 o equivalente; Disco duro; 10 GB; Tarjeta sonido: DirectX9c
ANÁLISIS ON-LINE: Sí

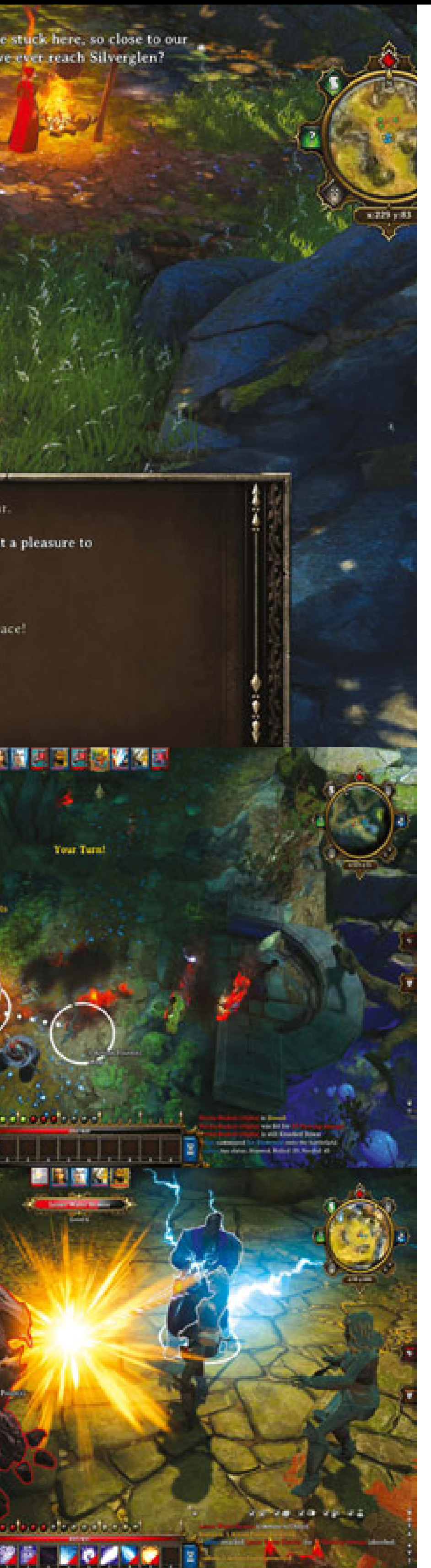


Arriba: En algunas ocasiones, tus personajes no estarán de acuerdo. Tú decides si la cosa termina amigablemente o las diferencias persisten. Derecha: Tienes la posibilidad de incrementar las fuerzas de tu equipo invocando criaturas como espíritus elementales.



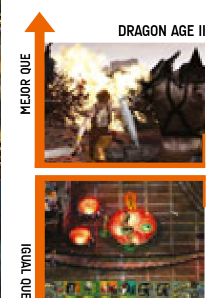
MAGIA ANIMAL

Al poco de iniciar el juego es posible comprar una capacidad que permite hablar con los animales encontrados. Todas las animales del juego, desde pollos a cerdos, tienen algo que decir: a veces es divertido y otras no tiene sentido, pero sirve para poner de manifiesto lo detallado que es *Original Sin*. Larian Studios ha creado un mundo denso y quiere que el jugador lo experimente por completo. Las ratas son con diferencia los animales más inteligentes, y a menudo pueden ofrecer información sobre las mazmorras en las que habitan y las criaturas que se encuentran en ellas. Por supuesto, también es posible jugar sin emplear esta capacidad, pero entonces te mantendrás ajeno a la complicada jerarquía animal que prolifera a tu alrededor.



MEJOR QUE

DRAGON AGE II



IGUAL QUE

PLANESCAPE: TORMENT

Porque *Divinity: Original Sin* está lleno de hechizos que lanzar, la mayoría de ellos basados en espíritus elementales. De hecho, estos espíritus resultan muy importantes para el combate, ya que permiten efectuar todo tipo de ataques astutos como lanzar un hechizo de hielo al agua para atrapar a los enemigos sumergidos en ella, crear explosiones combinando venenos y fuego, electrocutar a los rivales lanzándoles rayos cuando estén mojados… las posibilidades son casi infinitas. También puedes emplear el teletransporte para lanzar a un enemigo contra los suyos y hacer que todos resulten heridos. Las opciones de combate parecen no tener fin, y aunque a veces la dificultad puede aumentar mucho, normalmente será posible vencer examinando el entorno y usando los recursos disponibles.

Sin embargo, la elección no solo se limita al campo de batalla, ya que el juego también permite abordar su cautivadora historia de varias maneras. A la hora de resolver las misiones principales y secundarias que salpican el mundo de Rivellon hay numerosas opciones, de modo que no es necesario pensar siempre en la espada o el hechizo. Por ejemplo, puedes usar la lluvia para desactivar una bomba o bien teletransportarla lejos para que no produzca daños. También puedes optar por matar a una persona que haya robado un poderoso artefacto o en vez de ello tratar de robarle tú también. La diversidad que se presenta parece en ocasiones increíble, e ilustra que Larian siempre está dos pasos por delante de nosotros. En la práctica, *Original Sin* es un juego que se niega a llevar de la mano al jugador y cree que su principal acicate debe ser la experimentación. Es el *Dark Souls* de los juegos de rol tradicionales, y, al igual que éste, ha sido construido tan bien que el jugador se sumergirá por completo y disfrutará de una aventura épica.

EN LÍNEA

JUGAR A NIVEL MUNDIAL

DIVERSIÓN ASEGURADA: La mecánica de entrar y salir funciona muy bien, aunque la imposibilidad de leer los registros de texto del personaje activo es un inconveniente que con suerte se corregirá.

FAQ

P: ¿ES UNA SECUELA?
En realidad es una "precuela", pero no te preocupes porque no hace falta conocer los juegos anteriores.

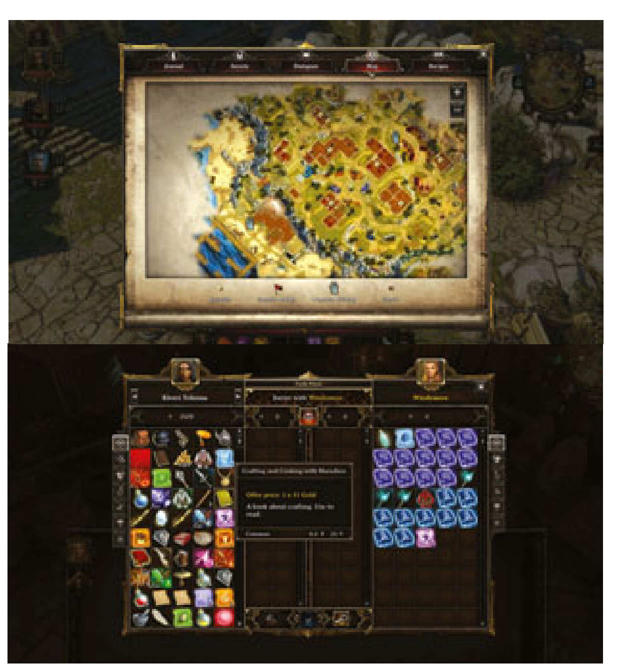
P: ¿CUÁNTOS PERSONAJES CONTIENE?
11: Battlemage, Cleric, Enchanter, Fighter, Knight, Ranger, Rogue, Shadowblade, Wayfarer, Witch y Wizard.

P: ESO NO ES FLEXIBLE…
Pero existe la posibilidad de comprar habilidades a medida que se avanza (por ejemplo, para que Cleric pueda lanzar bolas de fuego).

En *Original Sin*, prácticamente todo puede manipularse, casi todos los personajes tienen algo que ofrecer y es posible crear nuevas armas, armaduras y hechizos a partir de una enorme cantidad de elementos. Resulta asombroso lo complejo que es el mundo de Rivellon. Todo ello hará que te entren ganas de explorar hasta el último centímetro, relacionarte con todos los personajes y descubrir los diversos secretos. Este título ofrece unas 50 horas de juego, pero completarlo solo es el principio gracias al editor de juegos planeado y Steam Workshop.

CUESTA IMAGINARSE QUE ALGUIEN SEA CAPAZ DE SUPERAR ESTE JUEGO EN UN FUTURO INMEDIATO

Pese a todas estas alabanzas, *Divinity: Original Sin* tampoco es perfecto y entre los principales inconvenientes figuran lo difícil que es seleccionar elementos y las actualizaciones de misiones que a veces resultan poco claras. Sin embargo, estas pegas no llegan a hundir el juego, y además es posible que para cuando leas estas líneas ya hayan sido subsanadas si tenemos en cuenta el excelente soporte que realiza Larian. Es uno de los pocos proyectos de Kickstarters que cumple todo lo prometido. Y aunque no esté tan pulido como los títulos más grandes, tiene corazón y se encuentra vivo. En suma, es increíble.



Arriba: El mundo de Rivallon es enorme. Esto no es más que el comienzo y para recorrerlo por completo harán falta varias horas. **Izquierda:** El robusto sistema de magia basado en los elementos afecta a todo lo que hay en el mundo, desde los combates a las trampas esparcidas por una mazmorra, y otorga a Original Sin una cualidad muy juguetona.



ORIGINAL JUEGO DE ROL QUE IMPLANTA NUEVOS CRITERIOS

TAN SOLO APUNTA Y MATA

Killzone: Shadow Fall: Intercept



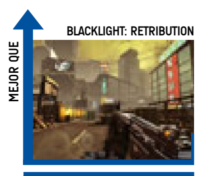
Arriba: Pese a sus fallos a nivel jugable, *Shadow Fall* marcó un camino en cuanto a estética, e *Intercept* lo sigue mostrando entre sus bondades, con algunos niveles ciertamente arrebatadores.

AL DETALLE

GÉNERO: Matadero 5
FORMATO: PS4
ORIGEN: Países Bajos
COMPAÑÍA: Sony Computer Entertainment
DESARROLLADOR: Guerrilla Games
PRECIO: 9,99 €
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-4 Online

MEJOR QUE

BLACKLIGHT: RETRIBUTION





BATTLEFIELD 4

PEOR QUE

El nuevo DLC de *Killzone: Shadow Fall*, *Intercept* parece haber llegado algo tarde y escaso. El juego principal tampoco ayudaba mucho porque era mediocre, plano y aburrido de narices desde la tercera fase, algo que se ha visto reflejado en los pocos jugadores online, la mayoría de los cuales saltaron a *Battlefield 4* o *Call of Duty: Ghosts*.

Si el primer título es tan aburrido como tu suegro de fiesta, *Intercept* al menos es entretenido, pero no tiene nada de aguante bebiendo y se va muy pronto. Y puesto que el coche es suyo, tú también.

Es una auténtica lástima, pues sabe hacer bastantes cosas bien. Tiene cuatro mapas, con seis más completamente gratis en camino, y su experiencia cooperativa funciona como es debido. Es básicamente un clon del modo horda de *Gears of War* pero mezclado con el Rey de la Montaña de los *Halo*, pues hay mecánicas de control de territorios. Y puede ser bastante adictivo, al menos si tienes tres amigos más para jugar.



MEJORADO

SUPERANDO AL ORIGINAL

A LO LOCO: *Intercept* es mucho más entretenido, pero mucho más, que la campaña original o su multijugador, pues jugar con otros tres camaradas es mucho mejor que infiltrarse por medio mundo.

También hay diferentes clases, lo que suma variedad. Está al típico asalto de correr y disparar, al francotirador en la sombra, al médico que cura a los camaradas que van cayendo en combate y una variante peculiar del técnico, que pone torretas y que huye a cubrirse mientras ellas hacen el trabajo.

Queda bastante claro por todo esto, y el juego no tarda ni un segundo en demostrarlo, que *Intercept* no trata sobre ti, sino sobre tu equipo, de modo que todo lo que hagas tiene que estar pensado para subir la puntuación conjunta. De hecho, es muy normal que necesites dar media vuelta y volver a la base para almacenar los puntos marcados en lugar de liarte a tiros por tu cuenta.

Intercept es una mejora creada desde un juego regulero, pero a pesar de subir el nivel, sigue estando lejos de ser un producto que merezca demasiado la pena. Además, los cuatro mapas son algo repetitivos y sigue sin haber nunca suficientes jugadores online, lo que, francamente, no ocurre en la competencia.

Volver a *Killzone* tras la brillante masacre nazi que es *Wolfenstein: The New Order* parece un paso atrás, y en cuanto a multijugador, *Battlefield 4* sigue funcionando mejor. *Intercept* se va a lanzar solo por esto mismo: su predecesor es un coñazo supino que lo arrastra hasta el mismísimo infierno de lo mediocre, de lo que está bien solo si te lo regalan.



Arriba: Consigues bonus por enchufar nodos de energía en un punto de la base principal, lo que te da acceso a toda clase de mejoras, como ametralladoras y jetpacks. Nada puede salir mal si incluyes jetpacks en un FPS.

VEREDICTO 6/10
PESE A SUS PUNTOS FUERTES, LLEGA TARDE Y MAL

VIVA LO RETRO, CAPÍTULO MMXIV

Shovel Knight

AL DETALLE

GÉNERO: Medieval Man
FORMATO: PC, Mac, Linux, Wii U, 3DS
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Yacht Club Games
DESARROLLADOR: Yacht Club Games
PRECIO: 14,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE
MEGA MAN POWERED UP

PEOR QUE
SUPER MEAT BOY

La retromanía y el desarrollo indie suelen ir de la mano, casados casi siempre por obra de Kickstarter. Pero los mejores juegos de inspiración retro son aquellos que no quieren solamente sacar pasta de la nostalgia, sino que la combinan con nuevas lecciones de diseño. Eso es precisamente lo que hace tan bien *Shovel Knight*.

Con su paleta de color casi de NES, está claramente destinado a los nacidos en los ochenta, pero Yacht Club Games parecen más interesados en usar su simplicidad y sus limitaciones para beneficiar al juego. Las sencillas animaciones y cuadros de texto son suficientes para narrar una historia, la de Shovel Knight y la búsqueda de su amor perdido, Shield Knight. Esa pala solo permite unos pocos movimientos (cavar, golpear, etc.) pero cada uno se siente puro. Su salto a lo *Ducktales* con la pala sustituyendo al bastón funciona bien, gracias en parte al uso de stick analógico.

El juego también tiene una estructura bien simple: ocho mundos temáticos con caballeros malos al final de cada nivel. Jefe y nivel tienen sus diferentes trampas, desde pinchos hasta lava que mata de un toque, pasando por habitaciones que están a oscuras y se iluminan por la tormenta. Todos se superan solo con una pala, aunque hay ítems mágicos, como una varita que lanza fuego, que ayudan algo, pero que exigen estar pendiente de la magia que, como la vida, se aumenta gastando oro en un objeto.



Arriba: Al igual que en Ducktales con el bastón, Shovel Knight usa su pala para saltar sobre enemigos y así alcanzar nuevas alturas (y objetos escondidos) o para dañarles.



LA HUELLA

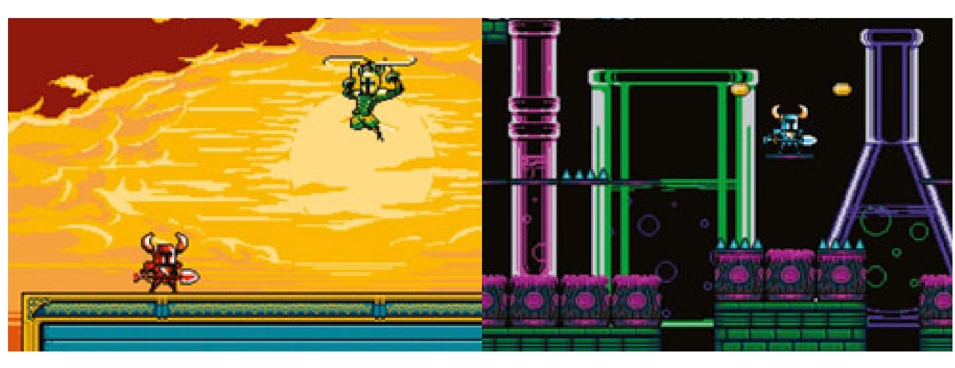
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

AS DE PALAS: La pala suele ser un arma de mierda en muchos juegos, pero en éste es más poderosa que lanzas, espadas, conjuros y todo lo que le echen. Ya quisieran los caballeros medievales haber tenido una.

Y a todo esto, la muerte siempre está al acecho y es bastante frecuente, pues los enemigos son rápidos y peligrosos. Esto puede frustrar a algunos, pero es el sello de este tipo de juego de la era 8-bit. Al menos, hay puntos de guardado frecuentes, una concesión al videojuego moderno.

Shovel Knight solo exige una cosa al jugador: memorizar bien los patrones de los enemigos. Cada nivel te enseña cómo funciona cada uno de sus elementos (plataformas que se mueven solo con cierto peso, pantallas opacas que ocultan caídas, etc.) y poco a poco avanza a situaciones más complejas sobre las que aplicar las lecciones. Puede parecer un coñazo, pero todo funciona muy bien y es efectivo contra los jefes.

Una vez te das cuenta de¿ que es cuestión de paciencia, verás que eres libre de explorar el juego al 100%. Puedes coleccionar sus canciones, probar todos los objetos en venta y ver tu generosidad soltando oro recompensada con una pelea contra el dueño de las mismas. Cuando acabes con el jefe final, podrás empezar el New Game+, ahora con todo memorizado y con mucho aún por hacer. Un juego profundo, aunque basado en la sencillez.



Arriba: Cada nivel principal tiene un jefe de final de fase y, al vencerlos, desbloqueas el siguiente. También hay niveles de bonus.



NO SOLO DE NOSTALGIA VIVE ESTE CABALLERO

TODO POR UN PRÉSTAMO

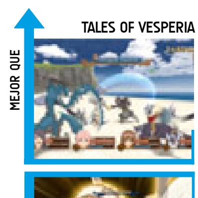
Tales Of Xillia 2

DETALLES

FORMATO: PlayStation 3
OTROS FORMATOS: N/D
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Bandai Namco Games
DESARROLLADOR: Bandai Namco Games
PRECIO: 30 €
DISPONIBILIDAD: A la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ON-LINE: N/D

MEJOR QUE

TALES OF VESPERIA



IGUAL QUE



TALES OF XILLIA

¿Sacrificarías un universo paralelo para salvar el tuyo? Ese es el dilema moral que se sitúa en el centro de *Tales Of Xillia 2*, un juego que se enfrenta a sus propias luchas internas. En algunos aspectos evidencia un deseo de animar las cosas, y sin embargo en otros parece que el desarrollador no tenía ganas de hacer demasiados cambios. Además, aunque los que jugaron al primer título puedan alegrarse de reencontrar caras familiares mientras atraviesan la senda del nuevo protagonista Ludger Kresnik, ellos serán precisamente los que adviertan lo mucho que se ha reciclado aquí.

El propio Ludger constituye uno de los principales problemas del juego. Es un protagonista mudo, diseñado para que el jugador proyecte su personalidad en él. Hace falta escribir hábilmente para que esto funcione en un mundo en el que todos los demás personajes hablan, pero muchas veces su silencio hace que parezca ignorante... sobre todo porque en ocasiones se consigue escucharlo. En los episodios opcionales de Xillia (y a veces incluso en escenas cortadas) murmura alguna palabra ininteligible, y para empeorar las cosas sus expresiones faciales le dan una apariencia todavía más estúpida.

Esto podría ser un intento de mostrar exactamente cómo puede definirse una persona por sus acciones en lugar de por sus palabras. El argumento de *Tales Of Xillia 2* implica la existencia de varios universos paralelos que en ocasiones interfieren con el principal. En estos casos, la misión de tu bando consiste en averiguar la causa y solucionarla, aprovechando para erradicar ese otro mundo y todos sus habitantes. Se trata de una idea interesante que desemboca en un alto grado de introspección por parte de una serie de individuos en general agradables, pero también evidencia de nuevo la personalidad divergente del juego. Este argumento oscuro contrasta con el tono a menudo ligero de los episodios opcionales y los personajes joviales.



Arriba: Las heridas terminan curándose, pero es posible acelerar su recuperación. Si por ejemplo Ludger es atacado con fuego, puedes correr para librarte de las llamas.

Abajo: Pulsa R1 para ver en cualquier momento el elemento que debilita a un enemigo. Luego ataca con este elemento para producir más daño, y a continuación ataca con otro distinto para lesionarlo aún más.



FAQ

P: ¿CUÁL ES EL MEJOR COMPAÑERO?
La habilidad curativa de Jude es útil, pero aún resulta mejor la protección contra la magia de Rowen.

P: ¿Y LA MEJOR Y LA PEOR OCURRENCIA?
"¡Un trabajo bien hecho!" y "Poco cocido, como a mí me gusta"

P: ¿CUÁL ES EL PERSONAJE MÁS IRRITANTE?
La invariable alegría con la que Nova coge tu dinero te saca al final de quicio.

Abajo: Hay una impresionante variedad de animaciones y sonidos posteriores a la batalla. Algunos son divertidos y otros no tanto, pero por suerte pueden saltarse una vez experimentados.



EL AÑO DEL GATO

La misión secundaria más largo del juego consiste en localizar cien gatos que se han extraviado. Las misiones se publican periódicamente en un tablón especial, e incluso es posible escuchar cómo maúllan los animales al aproximarse. A lo largo del juego, todos los gatos que encuentres pueden enviarse a zonas que ya has visitado para recoger elementos (que en algunos casos te permitirán completar otras misiones). Así pues, cuantos más gatos tengas, mayores serán tus posibilidades de lograr un botín decente cuando vuelvan (y, si les das comida, también regresarán antes). Asimismo hay bonificaciones diarias: por ejemplo, en domingo es posible obtener el triple de elementos en cada viaje.

LAS BATALLAS SE DESARROLLAN EN SEGUNDOS MÁS QUE EN MINUTOS, Y CONFIEREN MUCHA LIBERTAD A LA HORA DE ABORDARLAS

Retomar el mismo juego brinda a Bandai Namco la oportunidad de expandir un universo establecido. A los que disfrutaron con *Tales Of Xillia* les gustará ver cómo han cambiado en un año Jude, Alvin, Rowen y Leia, entre otros, pero al mismo tiempo descubrirán que tienen que explorar entornos similares y pelear contra muchos de los mismos enemigos. Lógicamente, ello resulta menos problemático para los jugadores nuevos, pero éstos no pescarán las referencias a antiguos sucesos.

Esto no sería tan perjudicial si no fuese por la estructura del juego. Un temprano encuentro hace que Ludger tenga que afrontar una ridícula factura médica que se obligado a pagar a plazos a medida que avanza el juego; y hasta que alcance ciertos objetivos, las restricciones de viaje impedirán que explore ciertas áreas. Los mundos de los juegos de rol se hallan a menudo así de compartimentados, pero esto no solo supone una rebuscada manera de evitar que avances. Por lo general, tu único objetivo entre los capítulos de la historia consiste en pagar el préstamo, lo cual se logra matando un cierto número de monstruos o localizando recursos específicos que son resaltados dentro de cada zona por destellos blancos. *Xillia* parecía una mejora inteligente de los excesos ocasionales de los juegos de rol japoneses, al permitir seguir simplemente el argumento a los jugadores que disponían de poco tiempo; pero este título evita en cambio que se avance en la narración.

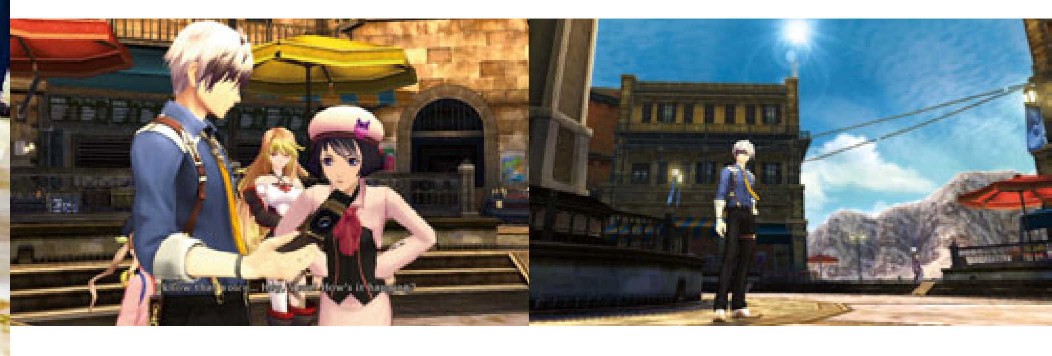
Por eso es una suerte que el combate en tiempo real de *Xillia 2* hay sido mejorado. Al igual que antes, las batallas duran segundos más que minutos y confieren mucha libertad en su forma de abordarlas. Ludger puede moverse sin trabas por el campo de batalla, esquivando o saltando ataques, y unirse a aliados controlados por la inteligencia artificial (cuya conducta puede personalizarse en gran medida). Una vez más, se trata de atacar la debilidad de un enemigo, pero no solo hay que tener en cuenta las alineaciones con los elementos, pues ahora el protagonista puede cambiar de arma para luchar mejor contra determinados rivales. Las armas de fuego permiten a Ludger mantenerse a distancia, las dos espadas son ideales para los enemigos más rápidos, y un voluminoso martillo es capaz de pulverizar las defensas frontales que utilizan algunos. Por otro lado, cuando se llena un indicador situado en una esquina, Ludger puede adoptar una forma más potente que le permite golpear con mayor fuerza y absorber el daño.

MEJORADO
SUPERA EL ORIGINAL

BUEN COMBATE: Aunque es posible avanzar sin dominar el sistema de lucha, lo mejor es mezclar varias cosas. Ciertas combinaciones tienen recompensa, al igual que abatir enemigos sin que te alcancen.

Aun así, el jugador se sentirá en su mayor parte un poco abrumado. Casi todas las batallas normales son insultantemente fáciles, y cuando has desarrollado una fuerte afinidad con ciertos compañeros, incluso los jefes caen sin demasiados problemas. Por un lado, esto alivia parte de la lucha y permite realizar casi todas las tareas sin esfuerzo. Pero no hay muchas posibilidades de desplegar una estrategia efectiva cuando la mayoría de batallas pueden solventarse triturando a X, pulsando de vez en cuando el botón del círculo para asestar un golpe especial, realizando alguna finta ocasional y terminando con uno o dos golpes especiales más. Una vez descubierta la debilidad de un enemigo, a menudo suele ser más rápido repetir los mismos movimientos (sobre todo porque tus aliados pueden curarse a sí mismos).

La ausencia de desafío hace que jugar con *Tales Of Xillia 2* sea relajado, y en última instancia se trata de un agradable juego para las tardes de domingo. Ahora bien, si buscas algo que estimule tu mente y tus dedos, no lo encontrarás aquí. No es una mácula para la serie *Tales*, pero otros títulos de la franquicia resultan mucho más recomendables.



VEREDICTO 6/10
UNA ÚTIL SECUELA, AUNQUE HAY MEJORES JUEGOS DE ROL

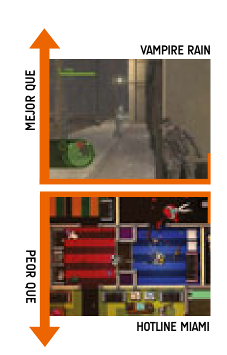
UN POCO FLOJO

Light

DETALLES

FORMATO: PC
OTROS FORMATOS: Mac, Linux
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Team17
DESARROLLADOR: Just a Pixel
PRECIO: 11,99 €
DISPONIBILIDAD: A la venta
JUGADORES: 1
CONFIGURACIÓN MÍNIMA: CPU Dual Core; 2 GB de RAM; Intel HD Graphics 3000, Nvidia GeForce GT 7800 o ATI Radeon HD 4800 Series.
ANÁLISIS ON-LINE: N/D

MEJOR QUE: VAMPIRE RAIN
PEOR QUE: HOTLINE MIAMI



Es una pena que *Light* evoque tan fácilmente comparaciones con un juego que lo supera en todos los aspectos. Con su vista desde arriba que facilita la detección de enemigos, su hincapié en unas reacciones rápidas unidas a una cuidadosa planificación por parte del jugador y su banda sonora electrónica, *Light* hace pensar enseguida en *Hotline Miami*.

Para ser justos con *Light*, la mayoría de juegos palidecerían comparados con ese título concreto, de modo que antes de empezar a criticarlo hay que decir que, pese a las similitudes que existen entre ambos, *Light* es algo diferente. Resulta más abstracto desde la perspectiva visual, y también se caracteriza mecánicamente por la importancia que otorga a la ocultación. Aunque es posible eliminar guardias, éstos son muy peligrosos y te rodearán enseguida si provocas la alarma.

A pesar de que siempre hay una justificación narrativa para todo lo que uno lleva a cabo en *Light*, cada nivel consiste básicamente en encontrar algunos elementos que a su vez revelan más información sobre el argumento del juego, y después llegar a un punto determinado. Para ello, el jugador tendrá que realizar un decepcionante sabotaje de bajo nivel que le permite abrir puertas y desactivar cámaras de seguridad, y también puede disfrazarse de guardia para moverse con más libertad por el entorno.

Al igual que en *Hotline Miami*, gran parte de la diversión de *Light* procede del progresivo perfeccionamiento de tu ataque tras múltiples intentos, cuando llegas a conocer la distribución del entorno y a moverte mejor por él. Pero, aunque *Light* puede disfrutarse en este aspecto, la base del juego no es lo bastante sólida como para mantener el interés en ese ciclo de repetición y mejora, ni para disipar la sensación cuando se termina de que no es más que una distracción ligera.

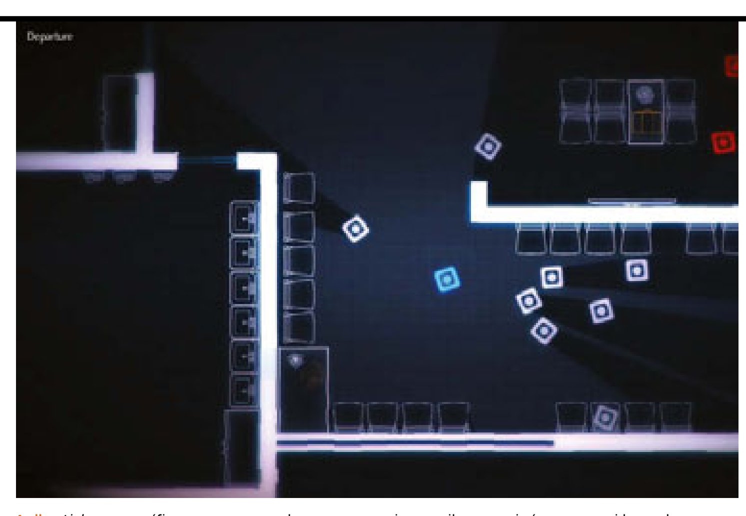
La mecánica del juego nunca se combina como para provocar una verdadera emoción, y el diseño de los niveles tampoco permite detectar creatividad en la forma en que el jugador debe encontrar las soluciones. Cuando el juego intenta abrir los niveles, empieza a parecer falto de dirección e incluso un poco desconcertante. Ello hace que no exista un verdadero interés por volver a repetir las distintas fases.

Esto último supone un gran problema para un juego que se termina en menos de una hora. Uno tiene la sensación de que el equipo que lo ha creado es capaz de más, pero *Light* parece un prototipo inacabado con buenas ideas que han sido mal desarrolladas o no acaban de atinar.

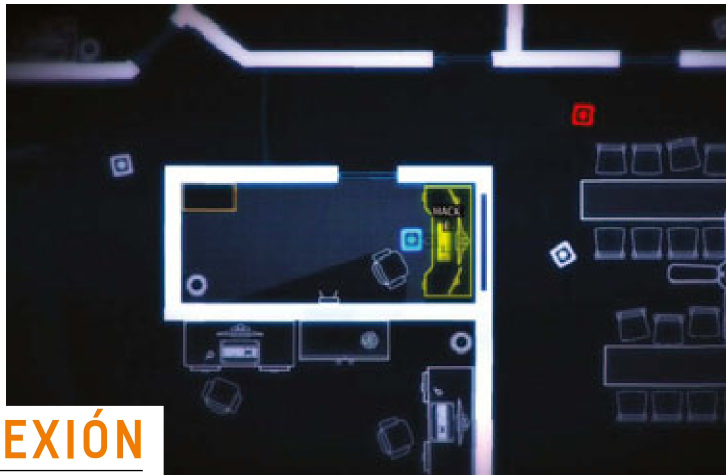
SIN CONEXIÓN

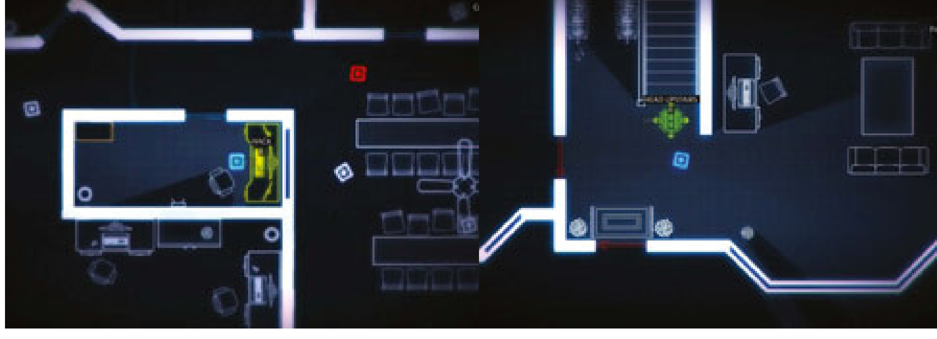
COSAS QUE CAMBIARÍAMOS

USAR EL SISTEMA: Sería interesante que la mecánica de sabotaje de *Light* permitiese atacar a los guardias volviendo contra ellos el sistema. Las opciones de sabotaje son ahora mismo muy pobres.



Arriba: *Light* no es gráficamente espectacular, pero posee cierto estilo en sus imágenes parecidas a planos y una buena banda sonora electrónica. Sin embargo, ello no logra compensar la falta de sustancia del juego.





Arriba: Hay una opción de sabotaje en *Light* que recuerda un poco *Gunpoint* en su forma de visualizarse.

VEREDICTO 5/10
A *LIGHT* LE FALTA POTENCIAL PARA BRILLAR

¿UN JUEGO DE PRESUME DE NO TENER NADA QUE HACER?

Lifeless Planet

Hay que estar muy loco para presentarse voluntario en una misión en solitario a un planeta desconocido, no solo por el trabajo, sino también por el viaje. *Lifeless Planet* es el último videojuego cuya historia es la protagonista, al estilo de *Dear Esther*, *Gone Home*, y similares. Juegos de andar, que lo llaman algunos. Si este nombre no nos parece adecuado, por la mofa implícita, al verdad es que a este juego le queda que ni pintado, porque madre mía...

Este paseíto llega a ser interesante, sobre todo dado lo poco con lo que tiene para maniobrar: un mundo vacío sin nada de interés en absoluto hasta que, al 'doblar una esquina', te topas con una ciudad soviética de miles de personas, llevando a pensar a nuestro protagonista que ha sufrido alguna clase de broma muy cruel. Por supuesto, no es así, y explorando un poco más allá, generando preguntas como quién es esa mujer que puede andar por ahí sin traje espacial, o qué se esconde tras estas aparentemente inocuas (pero en realidad mortales) arenas, colinas y plantas, se llega a algún lado.

La típica queja con este género es decir que no son juegos. Mentira. Otra cosa es que *Lifeless Planet* sea uno malo. El plataformeo es constante y molesto, nunca divertido, como no lo son el uso del brazo robótico que se emplea para resolver ciertos problemas o el jetpack (uno aburrido, 'alucinante!) que se limita a funcionar como un flatulento doble salto. Lo peor de todo es que, por muy abierto que pinte el juego en sí, lo que estás haciendo todo el rato es seguir una línea donde los mejores obstáculos son los que surgen de forma que parece natural. Tener que lanzar una roca colina abajo para que ruede y rompa un muro, la verdad es que arruina todos esos momentos. A esto también ayuda que el control sea penoso hasta con cosas sencillas, como pedir un simple ascensor con un botón.

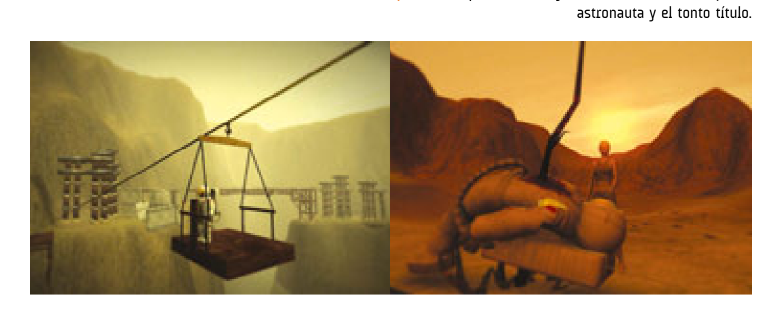
Explorar las arenas es una experiencia que exige involucrarse, dejando la historia para las escenas de vídeo y los diarios traducidos del ruso 'original'. Como siempre, contar mucho de esto sería revelar gran parte de su historia, así que solo diremos que empieza muchísimo mejor de lo que acaba, si bien la ambientación austera y el ritmo metódico ayudan bastante a conseguir que el mundo, por lo menos, sea creíble. Existe algo bonito en mirar cómo la arena gira y cómo el planeta no tiene vida, pero sí.

Nunca hay un gran cambio en cómo se juega, así que si no estás dispuesto a gastar seis horas en andar y en resolver puzles tan sencillos que hacen de abrir una botella de agua todo un esfuerzo, mantente lejos de él. Si estás de humor para un viaje a un mundo sombrío y solitario, ve haciendo el equipaje, que esta es tu oportunidad.

AL DETALLE

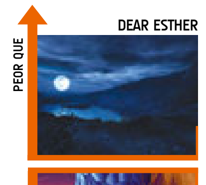
GÉNERO: Space Oddity
FORMATO: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Kiss Ltd.
DESARROLLADOR: Stage 2 Studios
PRECIO: 19,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Abajo: En este planeta no hay atmósfera, de ahí el traje del astronauta y el tonto título.



PEOR QUE

DEAR ESTHER





DIG

PARECIDO A

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EXPLORACIÓN: Más libertad para explorar, o al menos, haber camuflado mejor lo guiado que va todo. Nos habría encantado dar vueltas por este mundo para haberlo 'sentido' un poquito más.



VEREDICTO 6/10

UNA AVENTURA CON ASPIRACIONES, PERO LIMITADA



Arriba: Los controles intentan ser comedidos, pero realmente, nunca parece que estén simulando ser realistas ni nada. Con el jetpack, especialmente.





PLATINUM SALVÁNDOLE EL CULO A KOJIMA

Metal Gear Rising: Revengeance

Aunque *Metal Gear Rising: Revengeance* es mucho más reciente que los juegos que han aparecido en esta sección, merece salir por el poco caso y respeto que se mostró por su excelentísima fórmula y acercamiento a los hack and slash dentro de una saga conocida por otros menesteres. Cuando juego con Raiden a cortar robots por la mitad, no me acuerdo de *Bayonetta*, y con eso podría decirlo todo. Platinum Games quizá no ha conseguido aún superarse tras el juego de la bruja, y éste es un testimonio directo: aunque cuenta con una calidad impresionante, es una apuesta directísima por el hack and slash como género dinámico, que no para, que funciona más rápido que las manos del jugador. Pese a todo eso, sigue sin ser tan bueno. Pero casi lo es, y eso ya es mucho más de lo que se puede decir de casi toda la competencia.

AL DETALLE

GÉNERO: Ciborninja descerebradísimo
PLATAFORMAS: PC PS3, Xbox 360
AÑO: 2013
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Platinum Games
CONTEXTO: Platinum recibió un proyecto a medias de Konami y no solo salvó el tipo, sino que nos dio esta joya

Es evidente que la narrativa nunca será un punto fuerte de Platinum como estudio, aunque siempre podrían sorprendernos. El caso es que no hay por donde coger la historia de *Rising*. Ni el propio Raiden se la traga: al final del juego, cuando se desvela quién es la fuerza en la sombra, quién va a ser el jefe final a batir, el ciborgninja no puede sino soltar un "This is batshit insane", que en español es un "Esto es una puta locura", ni más ni menos. ¿Quién quiere una historia profunda de redención, liberación de la bestia interior y conflictos bélicos ficticios cuando pueden pasar ocho horas cortando enemigos por la mitad o en varias decenas de partes? Efectivamente, nadie.

Quizá por eso el único problema del juego es más evidente que algunas de sus numerosísimas bondades e ingeniosas mecánicas: no explica prácticamente nada. Aprender a hacer combos complejos y un tipo de esquiva que es fundamental para el mencionado jefe final requiere descubrirlos de pura chiripa tras comprarlos y comprenderlos mediante mucho ensayo y error. En Bayonetta son más claros mostrando sus sistemas y cómo se mezclan entre sí de forma tan natural. Aquí, no.

UN GRAN JUEGO SACADO ADELANTE TRAS UN PRIMER DESARROLLO DESASTROSO. ¿QUÉ NO HABRÍA SIDO DE HABÉRSELO DADO A PLATINUM EL PRIMER DÍA?

FAQ

¿POR QUÉ SE DESPRECIÓ ESTE JUEGO?
Porque no era un *Metal Gear Solid* al uso, por ser un poco corto y porque Raiden, pese a los años, sigue sin caer muy bien.

¿TAN DIFÍCIL PODÍA LLEGAR A SER?
Madre mía, y tanto. A partir del modo difícil (hay dos más, Muy Difícil y Revengeance), la cosa se pone imposible y hay monstruos mucho más fuertes.

¿QUÉ TAL LA VERSIÓN DE PC QUE SALIÓ DESPUÉS?
Pues bien. La versión de consola ya iba a 60 fps, pero esta tenía menos bordes de sierra, era más estable y traía todos los DLCs. El de Sam es fantástico, por cierto.



Derecha: Otra genial idea de Platinum: "el tiempo corte", para rajar de arriba a abajo a los enemigos débiles, aunque muchas veces era mejor ser preciso y cortar solo ciertas partes. Derecha: El combate contra Sam es casi tan memorable como la pelea contra Jeanne en *Bayonetta*.



Esto no quita, por supuesto, que tenga una mecánica que, ojo al parche, ojalá tuviera la bruja de pelo infinito: el parry. Pulsa cuadrado (o el botón correspondiente en el mando de Xbox 360) y el stick en la dirección en la que llega el ataque del enemigo y no solo se para su golpe, sino que se devuelve y se activa el 'tiempo espada', como yo lo llamo, el parón que permite usar libremente la espada de Raiden y cortar en pedazos al enemigo. No es tan sencillo como suena y, a medida que los enemigos son más fuertes, ellos también saben contestar a los parries, convirtiendo todos los combates en un tenis de mutuos contraataques que termina ganando el que sea capaz de sincronizar más golpes seguidos. Una maravilla que espero y deseo, copien los aspirantes a ser buenos juegos de acción y una mecánica que por sí sola ya encumbraría a este juego.

Pero *Rising* tenía algo más: unos jefes finales que eran una cumbre de este sistema de combate, con cada enfrentamiento poniendo más y más a prueba los reflejos con el sistema de contraataques, hasta culminar en ese jefe final que Nemesis denominaba como "una mezcla de Carrillo y Haggar" que directamente te impedía usar el sistema y tenías que arreglártelas buscando soluciones mientras esquivabas cascotes, agarres y puñetazos que dejarían a Mike Tyson aún peor de la cabeza de lo que ya está. Platinum Games exacerbó hasta el ridículo toda la mitología que envolvía a *Metal Gear Solid* y la volvió, no sé cómo, más absurda con cada paso que daba en una nueva dirección, atreviéndose a crear no solo un nuevo Metal Gear, sino a reventarlo a golpes con una de sus propias patas, todo esto tras haberse cargado otro al principio del juego cortándolo por la mitad mientras se esquivan misiles en caída libre desde un campanario.

[LA HUELLA]

EL PARRY: El sistema de contraataque de este juego es lo mejor que se ha hecho por el hack n' slash desde el Tiempo de Bruja de *Bayonetta*. No es casualidad que ambos sean idea del mismo estudio de videojuegos. Claro que no.

Muchos vieron esto como una forma de destrozar la saga de la que partía. Yo, también fan de lo kojimesco, creo que es una lectura perfecta de lo que es la saga, que nunca se ha tomado en serio salvo para burlarse de sí misma.

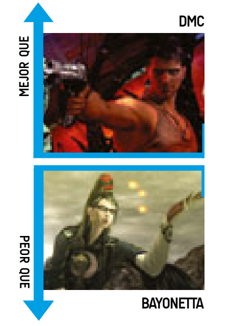
Metal Gear Rising: Revengeance consigue un último mérito que pocos se atreverán a reconocer: por fin hace que Raiden sea guay. El pobre y acomplejado Jack, a quien la vida a tratado tan mal, por fin tiene un juego para protagonizar entero, sin introducciones ajenas, y lo hace fantásticamente, mostrando una faceta que le sienta de miedo y regalando al mundo un hack and slash que no pierde el tiempo en puzles, plataformas, ni leches. Aquí hemos venido para cortar miembros y reventar enemigos de la forma más despiadada posible, y eso es lo que consiguió, una vez más, Platinum Games.

Larga vida a los reyes.

[9/10]

[DESARROLLO PROBLEMÁTICO]

Metal Gear Rising pasó como mínimo por dos fases de desarrollo diferentes dentro de Kojima Studios antes de ser entregado a Platinum Games, que hizo lo mismo que Miguel Ángel con el bloque de mármol pocho que le retaron a tallar: un David. Al principio, *Metal Gear Solid: Rising* (su nombre por entonces) iba a mezclar elementos de sigilo con combate cuerpo a cuerpo y se ambientaría antes de *Metal Gear Solid 4*, contando un poco cómo llegó Raiden a ser un cíborg, pero la mezcla no terminó de salirles bien. Aún así, hay varios trailers de cómo lucía el juego en aquella época.





¿QUÉ ES EL ACERO COMPARADO CON LA MANO QUE LO MANEJA?

Conan

No es la primera vez que pasa: un personaje mítico de la cultura popular inspira a cientos de *copycats*, que le plagian sin pudor, se aprovechan, y hacen fortuna con lo que él ya inventó. Y cuando le llega el turno a ese icono, cuando le toca dar unas cuantas lecciones, los resultados se quedan a medio gas, no porque los alumnos hayan superado al maestro (cosa que, para qué engañarnos, rara vez pasa), sino porque los jóvenes han contado con medios más lujosos y esperpénticos, y el toque clásico, casi vetusto del maestro, sabe a rancio.

Esa ranciedad, sin embargo, también tiene aroma a códigos clásicos en *Conan*. Pocas cosas hay más Conan, de hecho, que atravesar una isla de un extremo a otro abriendo todos los cofres del tesoro, rapiñando reliquias, ensartando brujas, degollando trolls, tomando esporádicas pausas para el avituallamiento sensual, y consiguiendo piezas de una armadura. De A a B en línea recta y cascando como melones maduros todos los cráneos de enemigos que sea posible. Que es, también, un código clásico de los mata-mata lineales que, en su encarnación más reciente, beben de *God of War*. Este *Conan* sufre de esa curiosa contradicción: es imposible entender la imaginería e ímpetu bárbaro de *God of War* sin Conan, pero este *Conan* de Nihilistic es un producto menor a la sombra de Kratos. Contradicciones tan de la cultura pop de nuestros días, por otra parte, pero lo cierto es que el resultado no es desdeñable.

Conan escoge, muy acertadamente, no complicarse la vida, y se limita a poner a disposición del jugador una serie de combos y magias (la única, e inevitable embestida contra el canon cimmerio, posiblemente, pero se hace con cierto buen gusto que se desbloquean según uno se va abriendo paso por las vísceras de los enemigos. Es mucho menos expansivo en lo jugable que *God of War*, y por eso nunca se tiene la sensación de perder el control de los golpes: esa cuestión da cierto toque sucio, directo y realista a *Conan*, pero no consigue transmitir, como el juego de SCE Santa Monica, esa otra de estar tocándole las narices a un semidiós. Por muy monumentales que sean los jefes de *Conan* (y en cualquier caso, no se llega a la escala de un *God of War*) Nihilistic prefiere mantenerse siempre a ras de suelo con combos y sistemas de lucha variados (una espada, dos, lanzas, escudos, armas pesadas, ejecuciones de todo tipo), sangrientos y sin excesivo aparato visual. Es decir, lo que impide al juego alcanzar a su claro referente es lo que también le da una personalidad única: la accesibilidad de los combates, profundos cuando se comienza a desbloquear nuevos golpes. Un hack'n-slash modesto y menor, pero muy recomendable.

Al final, lo que queda de *Conan* es que el juego captura perfectamente la atmósfera, el ritmo y la brutalidad primigenia de los libros originales de Robert E. Howard y las ilustraciones de Frank Frazetta que tantas veces han definido físicamente al bárbaro. Da igual que haya juegos más vistosos (*God of War*) o más profundos (*Ninja Gaiden*, *Bayonetta*), *Conan* se las arregla para hacernos creer, con una estética apropiada y una mecánica a la par, que es sencillo arreglarlo todo a base de mandobles, en un mundo sin leyes y de costumbres intuitivas y cavernarias. Debería ser suficiente para recuperar esta propuesta.

JOHN TONES



LA HUELLA

SABE A CONAN: Los colores terrosos, los graficos toscos en un terreno a medio camino entre el poligonismo descuidado y el cel-shading al óleo, dan personalidad a esta estupenda adaptación.

AL DETALLE

GÉNERO: Aplastar enemigos, verles destrozados y oír el lamento de sus mujeres.
PLATAFORMAS: PS3, 360
AÑO: 2007
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLA: Nihilistic
CONTEXTO: Controla a Conan en una aventura sangrienta con puzles, magia y mostrencos con cachiporras.

TAN BUENO COMO

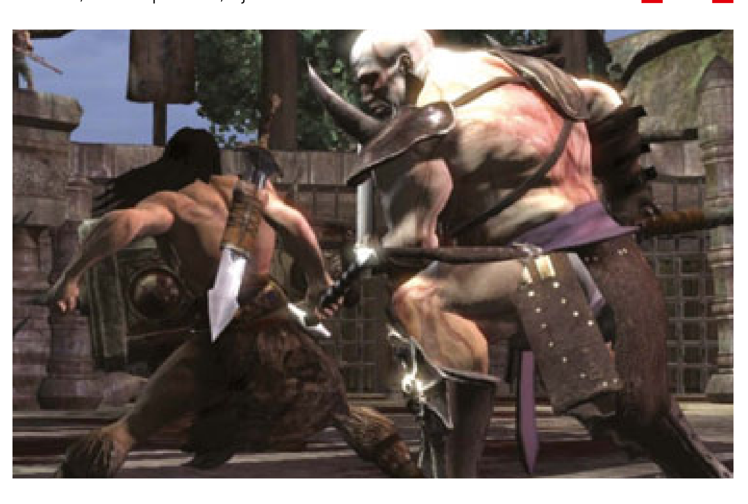
GOD OF WAR





NINJA GAIDEN

PEOR QUE



RETRO

NO.25





LA GUÍA RETRO DE... PAC-MAN

Tiene más de treinta años, es uno de los mayores iconos del videojuego y, muy posiblemente, su primera mascota. Con el éxito de su nueva serie, parece buen momento de revisitar sus aventuras.

POCOS PERSONAJES DE videojuegos son tan conocidos como Pac-Man, de Namco. Como Mario y Sonic, ha ido mucho más allá de su medio de origen, y ha aparecido en series de televisión, canciones de éxito y todo tipo de merchandising chanante, convirtiéndose en un icono reconocible incluso para quienes no juegan.

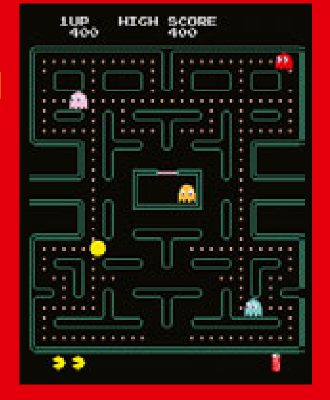
Creado por Toru Iwatani y diseñado para gustar a jugadores de ambos sexos, *Pac-Man* se convirtió en un éxito extraordinario para Namco, aunque los propios japoneses fueron los que más tardaron en apreciar sus virtudes. Hoy es la licencia más productiva de la casa y proporciona millones en beneficios (casi todo en merchandising).

Su última serie de televisión, *Pac-Man y las Aventuras Fantasmales* lleva unos meses dando tumbos por las televisiones de todo el mundo con notable éxito. El momento perfecto para repasar sus tres décadas de éxitos y dislates.

PAC-MAN PLUS 1982

PLATAFORMA: ARCADE

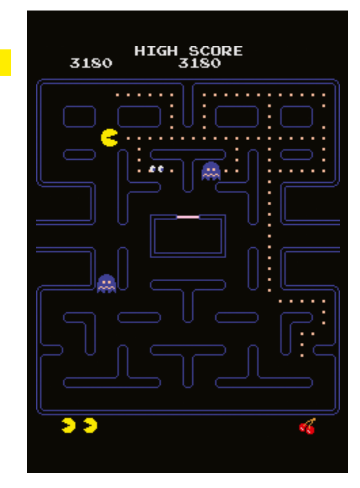
Otro juego creado por Midway sin permiso de Namco. Es el original, pero con fantasmas más agresivos, sucesos que le ponen una pizca de sal a la aventura (algunas *power pellets* vuelven azules a todos los fantasmas excepto uno, o hacen invisible el laberinto) y, en general, un ritmo más frenético. Quizás el *Pac-Man* más hardcore.



PAC-MAN 1980

PLATAFORMA: ARCADE

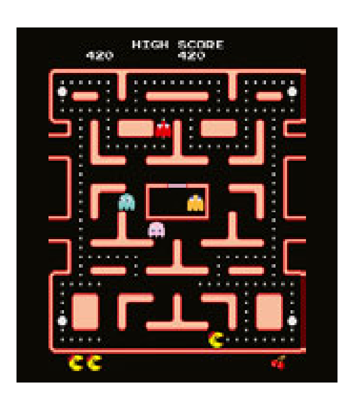
Aquí empezó todo. La historia del origen de *Pac-Man* es tan conocida que hasta Scott Pilgrim la usó para entrarle a la chica de sus sueños. Se dice que su icónico aspecto es una pizza a la que le falta una porción, aunque aquí creemos que ese es un mito que el propio Iwatani se ha encargado de difundir. Porque la verdad es que es una buena historia. El caso es que el juego, su laberinto perfecto y sus fantasmas casi inteligentes supusieron un soplo de aire fresco en un panorama dominado por clones de *Space Invaders*.



MS. PAC-MAN 1981

PLATAFORMA: ARCADE

Ms. Pac-Man ni siquiera fue creado por Namco, sino que empezó como una modificación de *Pac-Man* llamada *Crazy Otto*. General Computer Corporation mostró su juego a Midway (distribuidora estadounidense de Namco), y ésta, inmediatamente, quiso hacerlo oficial y cambió a los personajes para que se parecieran a los de *Pac-Man*. Es fácil ver por qué: el juego estaba realmente bien. Laberintos y túneles más variados, fantasmas más inteligentes e imprevisibles y, en general, una experiencia de juego más completa. Como *Pac-Man*, tuvo abundantes secuelas y serviría de inspiración para la familia *Pac-Man* protagonista de la famosísima serie de televisión de dibujos animados de Hanna-Barbera.





PROFESSOR PAC-MAN 1983

PLATAFORMA: ARCADE

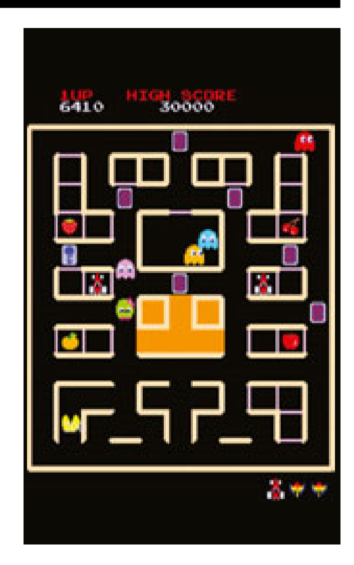
Creado para aprovechar la moda de los juegos de preguntas y respuestas, es una floja entrada en la serie. Algunos puzles y preguntas están francamente bien, pero es un juego completamente olvidable, lo que explica por qué los muebles no tardaron en ser reciclados para acoger al muy superior *Pac-Land*.

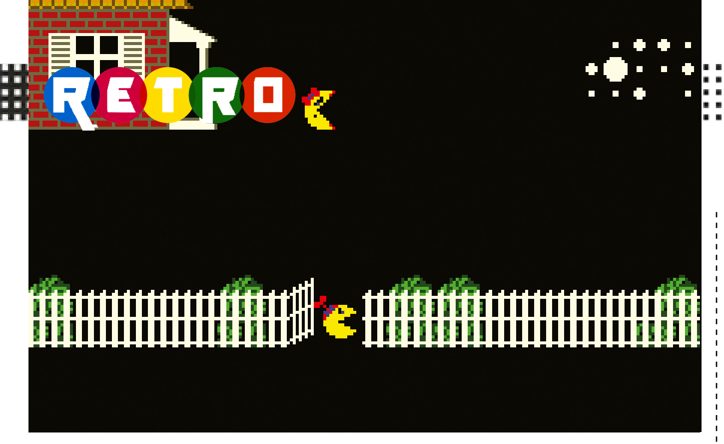


PAC & PAL 1983

PLATAFORMA: ARCADE

Esta interesante rareza nunca llegó a salir de Japón. En ella, Pac-Man come cartas que irán desbloqueando los objetos que necesita para pasar al siguiente nivel. La novedad aquí es Miru, un fantasma que recuperará esos objetos y los llevará a la casa de los fantasmas. El juego es algo retorcido y complicado para su propio bien, pero tiene más profundidad (y una agradable variedad) que el anterior *Super Pac-Man*. Hay una versión alternativa conocida como *Pac-Man & Chomp Chomp* en el que el perro de Pac-Man, salido de la serie de animación, sustituye a Miru.

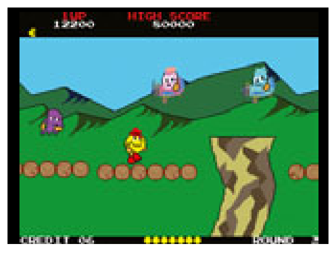




JR. PAC-MAN 1983

PLATAFORMA: ARCADE

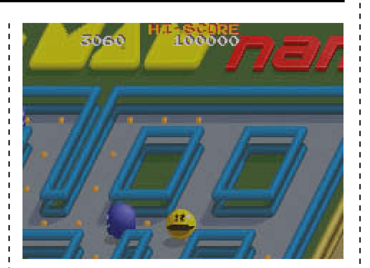
Este fue el último *Pac-Man* de Midway antes de que Namco recuperara el control de la franquicia. Y no está nada mal, con divertidas *cutscenes* y laberintos mucho más grandes que obligaban a la pantalla a hacer un pequeño scroll para seguir al protagonista. Otro toque interesante eran los objetos que se movían atolondradamente por la pantalla y que podían ser recogidos. También había puntos más grandes, que daban mayor puntuación pero que hacían que el protagonista fuera más lento.



PAC-LAND 1984

PLATAFORMA: ARCADE

Otro giro en la fórmula de *Pac-Man*, esta vez ya a manos de Namco. Se trata de uno de los primeros plataformas con scroll, adelantándose nada menos que a *Super Mario Bros.* Y es bastante bueno, con Pac-Man corriendo por Pac-Land mientras evita la constante presencia de Blinky, Pinky, Inky y Clyde, que emplean ingenios retorcidísimos para atraparlo. Tiene un sistema de tres botones como control y un límite de tiempo ajustadísimo. Obtuvo gran popularidad y abundantes ports a sistemas domésticos.



PAC-MANIA 1987

PLATAFORMA: ARCADE

Pac-Mania fue el mayor cambio que sufrió la franquicia hasta el momento. Tenía increíbles laberintos isométricos repartidos por cuatro mundos distintos, y dos fantasmas extra que sumaban un total de seis. Por suerte, Pac-Man podía saltar, lo que hacía mucho más sencillo superar los laberintos. También hay power-ups que incrementan la velocidad de Pac-Man, y fantasmas que saltan al mismo tiempo que el héroe, lo que da un giro definitivo y muy interesante a la sencilla mecánica clásica.



PAC-ATTACK 1993

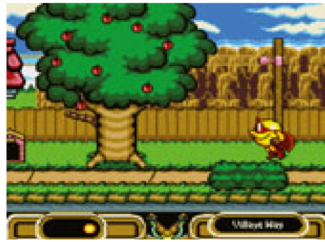
PLATAFORMA: VARIAS

El primer juego del personaje para consola fue un pequeño puzle de gran calidad que en esencia era una versión de la oscura recreativa *Cosmo Gang The Puzzle*. Aquí, bloques y fantasmas caen en un pozo y el jugador debe usar a Pac-Man para eliminar a sus enemigos y crear líneas de bloques que desaparezcan al estilo *Tetris*. El resultado es muy adictivo e incluye un excelente modo versus y un modo puzle adicional con cien pruebas distintas francamente inteligentes.

PAC-MAN 2: THE NEW ADVENTURES 1994

PLATAF.: MEGA DRIVE, SNES

Otra variación del estilo habitual de *Pac-Man*, pero no tan afortunada como en otras ocasiones. Se trata de una aventura de ritmo tranquilo en la que hay que viajar por Pac-Land solventando distintas misiones. No tienes control directo sobre el personaje y, eso sí, sus animaciones son tremendas.



PAC-IN-TIME 1994

PLATAFORMA: SNES

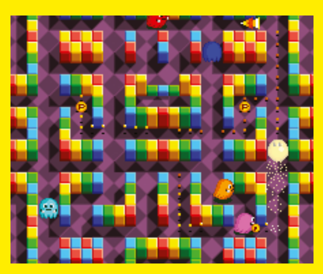
Una simple versión remaquillada de *Fury Of The Furries* exclusiva para SNES. A pesar de ello sigue siendo un juego muy divertido, con más elementos de puzle que anteriores entregas de la serie. Pac-Man atraviesa enormes escenarios en busca de píldoras que comer, y tendrá que desbloquear cuatro power-ups distintos para completar su misión (de la capacidad de escalar por cuerdas a escupir fuego). Un juego muy divertido que merecía mejor suerte de la que tuvo.



PAC-MAN ARRANGEMENT 1996

PLATAFORMA: ARCADE

El primer *Pac-Man* para recreativa en nueve años propuso sustanciosos cambios sobre la fórmula original. Hay un nuevo fantasma llamado Kinky, que puede combinarse con los otros. También hay flechas en el suelo que aceleran a Pac-Man y le permiten chocar contra los fantasmas, atontándolos, aunque también los hay que pueden ralentizarle. Los pasillos de teletransporte se actualizan, con puertas que atraviesan el laberinto de forma instantánea. Con sus excelentes gráficos, es uno de los mejores *Pac-Man*, y puedes encontrarlo en abundantes recopilatorios.



PAC-MAN WORLD 1999 (2004 GBA)

PLATAF.: PLAYSTATION, GBA

Pac-Man World no va a ganar ningún premio por su originalidad, ya que es un plataformas en 3D bastante básico, orientado a los más jóvenes. Dicho eso, es una buena celebración del vigésimo aniversario del personaje, con muchos detalles simpáticos e ingeniosos. Pac-Man nada, cae de culo sobre los enemigos y hasta tiene un movimiento torbellinesco al estilo Sonic. Vale, ha plagiado movimientos a media docena de mascotas, pero todo encaja perfectamente. No es un clásico, desde luego, pero sí una interesante aventura que tiene, además, varias secuelas.





MS. PAC-MAN MAZE MADNESS 2000

PLATAFORMA: VARIAS

El segundo juego protagonizado por Ms. Pac-Man es bastante decente, con cierta variedad de modos de juego y unas cuantas novedades en la fórmula habitual de *Pac-Man*. Aún masticas puntos, pero ahora hay todo un mundo que atravesar, y para ello tendrás que mover bloques, volar muros con dinamita, catapultarte en plataformas de salto y buscar llaves para desbloquear la salida. Tiene un multi sorprendentemente divertido y, de regalo, el *Ms. Pac-Man* original. Como *Pac-Man World*, la versión GBA es inferior.

PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME 2000

PLATAFORMA: PC

Otra divertida aportación a la serie, aunque algo simple de más. El jugador puede elegir entre una perspectiva semitridimensional u otra completamente cenital. Contiene leves trazas estratégicas.



PAC-MAN ALL-STARS 2002

PLATAFORMA: PC

All-Stars solo salió en Estados Unidos. No pasa nada, ya que aporta poco a la franquicia, salvo que seas un loco del multijugador a cualquier coste. Por suerte, ese aspecto mejoraría ostensiblemente en futuros títulos de la serie.



PAC-MAN FEVER 2002

PLATAFORMA: GAMECUBE, PLAYSTATION 2

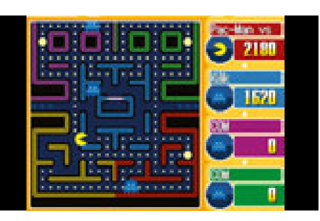
Pac-Man vuelve a plagiar a sus rivales esta vez con un clon bastante mediano de *Mario Party*. Nos gustan las versiones *super-deformed* de personajes de Namco como Astaroth, Reiko Nagase o Heihachi Mishima, pero la calidad y variedad de los juegos deja bastante que desear, así como la tramposa IA de los contrincantes.



PAC-MAN VS. 2003

PLATAF.: GAMECUBE, DS

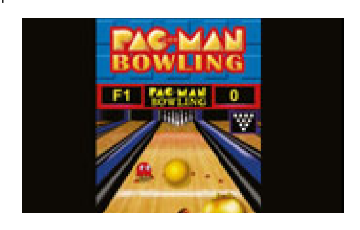
Creado por Shigeru Miyamoto, es un título multijugador diseñado para aprovechar las ventajas del cable de conexión de GBA. El jugador con la portátil controla a Pac-Man mientras que los otros cuatro jugadores se hacen cargo de los fantasmas en la GameCube. Un titulillo fantástico que se adelantaría al multijugador asimétrico actual.



PAC-MAN BOWLING 2004

PLATAFORMA: MÓVIL

Un juego de bolos en el que, por asombroso que parezca, no puedes tirar a Pac-Man como si fuera la bola. Hay cuatro personajes jugables, incluyendo a Pac-Man e Inky, cada uno con un movimiento especial. Bien adaptado a los móviles de entonces y moderadamente divertido, sin alardes.



PAC-PIX 2005

PLATAFORMA: DS

Un estupendo y temprano juego de DS que hizo un uso estupendo del stylus y la pantalla táctil. Para comer puntos y fantasmas el jugador tiene que dibujar a Pac-Man y mantenerlo en la pantalla mientras traza paredes que determinan la dirección en la que se mueve. Hay un límite de tinta mágica para ello, lo que da cierto componente estratégico a la resolución de cada nivel del juego.









PAC-MAN PINBALL ADVANCE 2005

PLATAFORMA: GBA

Pac-Man más pinball: sobre el papel, suena tremendamente lógico. Pero la gente de Human Soft no terminó de entender las posibilidades del tremendo combo, y aunque la base de *Pac-Man* está aquí, las dos mesas de pinball que propone el juego tienen un diseño aburrido y mediocre. Las físicas de las bolas, para terminar de fastidiar el asunto, son especialmente flojas.

PAC 'N ROLL 2005

PLATAFORMA: DS

Otro juego de DS que intenta experimentar con las mecánicas, también con interesantes resultados. Esta vez el stylus se usa para hacer rodar a Pac-Man por circuitos muy bien diseñados, en busca de las píldoras que desbloquean la salida hacia el siguiente nivel. Vale, se parece terriblemente a *Marble Madness*, pero por sorprendente que suene, el control de Pac-Man con el stylus funciona como un tiro. Además, la historia es muy divertida, con nuestro héroe enfrentándose a un fantasma legendario y con pinta de punkito trasnochado llamado Golvis.



PAC-MAN WORLD RALLY 2006

PLATAFORMA: VARIAS

Namco esperó catorce años para hacer un clon de *Mario Kart*, y la verdad es que no hacía falta que se hubiera molestado. Los jugadores más jóvenes disfrutarán de los monísimos gráficos, pero como juego de competición deja mucho que desear. El diseño de los circuitos es muy pobre, los power-ups no tienen chispa y la detección de colisiones es atroz. Hay personajes invitados de otros juegos de Namco, y ni siquiera eso salva la terrible papeleta.



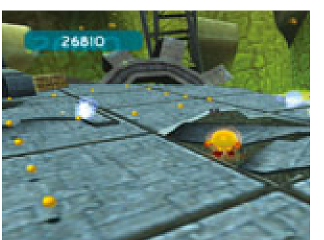


PAC-MAN WORLD 3 2005

PLATAFORMA: VARIAS

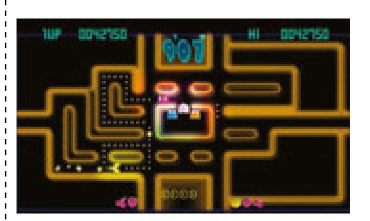
Creado para celebrar el 25 aniversario de *Pac-Man*, *Pac-Man World 3* es un juego extraño: nunca llegó a Japón. Y hay más detalles que se alejan del canon: la bola amarilla ahora habla y golpea a los enemigos, lo que se suma a las habilidades habituales de los *Pac-Man World*. El acento incide mucho más en el combate, pero el diseño de niveles y personajes es lo suficientemente ingenioso y encantador como para mantenerte jugando durante horas. El *Pac-Man* original está incluido en esta entrega, y permite contemplar hasta qué punto ha ido mutando la mascota de Namco. La versión de DS es notable por las diferencias de desarrollo y por estar plagada de bugs.

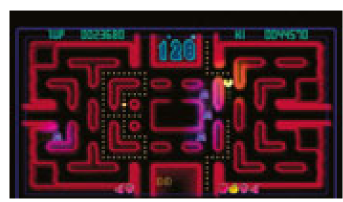


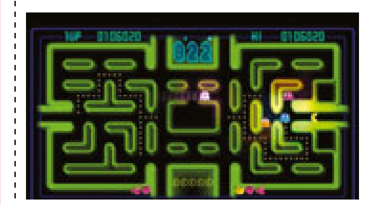


PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION 2007

PLATAFORMA: VARIAS







Toru Iwatani volvió a Namco para crer el que muchos consideran el mejor juego de *Pac-Man* de la historia. Es una versión deliciosamente frenética de la mecánica clásica de la serie, con un desarrollo aún más veloz y laberintos partidos en dos de forma muy inteligente: al completar una mitad aparecerá un objeto en la otra, y Pac-Man debe comerlo para seguir avanzando. Maravillosamente diseñado y orientado por completo a la búsqueda de altas puntuaciones, tiene seis modos, aunque destaca entre todos el modo Championship de cinco minutos. La secuela incluye novedades nada despreciables.

MINI-CÓMO SE HIZO PAC-MAN



¿Cómo nació el concepto original de *Pac-Man*?

A finales de los setenta, en las salas de recreativos, que en Japón llamábamos "Centros de juego", y que eran simplemente lugares de reunión y ocio para chicos, todos los videojuegos que se ofrecían eran de temática brutal, todos relacionados con la masacre de alienígenas. Mi objetivo era dar con un juego de cierto encanto, fácil de jugar, divertido y alegre, y que atrajera a mujeres y parejas.

¿Es cierto que el diseño de Pac-Man está basado en la forma de una pizza?

El verbo 'comer' era esencial en el concepto desde el mismo título japonés del juego. Definido eso, me llamó la atención la forma de una pizza redonda a la que le faltaba una porción, y eso me inspiró.

Háblenos de las personalidades de los fantasmas.

Los dibujos animados de *Tom y Jerry* me ayudaron a definir la relación entre Pac-Man y los fantasmas. Si estos hubieran estado programados para que persiguieran a Pac-Man sin descanso con un mismo algorismo, el juego carecería de profundidad y emoción. Así que introduje algoritmos de IA para que los fantasmas atacaran a Pac-Man desde todas las direcciones.

¿Cómo nació el concepto de los puntos de poder?

Me inspiré en las espinacas de Popeye. En el concepto inicial no existían: llegaron durante el desarrollo, para sumar complejidad al juego, y lo conseguimos: de este modo el título era mucho más interesante.

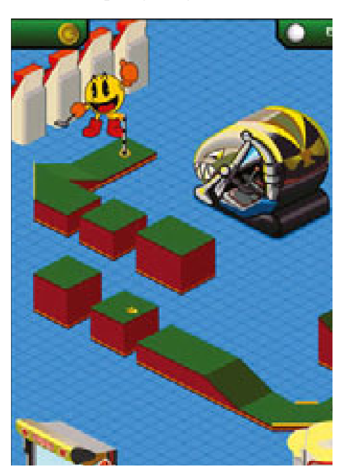
¿Qué se siente siendo el responsable de uno de los videojuegos más famosos de la industria?

Cada persona tiene un punto de vista distinto sobre él. Hay quien lo ve demasiado sencillo y sin profundidad. Para otros, es sencillo y directo, y por eso mismo, es todo lo contrario. Es agradable que cada persona lo vea de una forma distinta y totalmente personal.

PAC-MAN ARCADE GOLF 2008

PLATAFORMA: MÓVIL

Las físicas de la pelota de este juego son un infierno y el diseño de los circuitos no es para tirar cohetes, pero el secreto de su éxito es la ingente cantidad de minijuegos que se activan cuando se golpea una recreativa. Aparte de homenajes a *Pac-Man* también hay guiños para *Galaxian* y *Dig Dug*.





"EL TÉRMINO 'DEFENSA PAC-MAN' SE HA USADO DENTRO DE LA TERMINOLOGÍA MILITAR"



PAC-MATCH PARTY 2010

PLATAFORMA: IOS

En esta app para iOS se roban ideas de otro género popular en dispositivos móviles de toda ralea, los juegos de conectar tres dibujos iguales. El resultado es bastante normalillo, y salvo la aparición de frutas y fantasmas, poco tiene que ver con *Pac-Man*. Hay power-ups (como el propio Pac-Man, que seguirá la ruta que hayas ido creando, comiéndose todo a su paso), pero salvo detalles aislados, el juego es medocre. Eso sí, bonito es un rato.



PAC-MAN PARTY 2010

PLATAFORMA: WII, 3DS

Namco vuelve a fijarse en *Mario Party*. Y vuelve a errar el tiro miserablemente. Tableros de juegos de diseño paupérrimo, una selección de pruebas y juegos muy poco interesante y mecánicas que mueven al bostezo, como carreras de obstáculos sobre cintas transportadoras. Una vez más, los jugadores más jóvenes posiblemente se entretengan, pero el resto de los que se acerquen a este desastre lo encontrarán repetitivo y con unos controles absolutamente imposibles.

PAC-MAN: UN ICONO CULTURAL

Pac-Man fue un éxito tan tremendo para Namco que desató una ola de merchandinsing muy lucrativo. Hubo, por ejemplo, una serie de dibujos animados que produjo Hanna-Barbera en 1982 y 1983. Y desde entonces hemos visto todo tipo de productos: camisetas, maletitas, mochilas, tazas, caramelos, muñecos, relojes, bebidas energéticas, caramelos...

Pac-Man ha protagonizado máquinas de pinball, un documental fascinante llamado *Chasing Ghosts*, y tiene en su haber unos cuantos records Guinness. Buckner & Garcia le dedicaron su mítica tonadilla tecnopop *Pac-Man Fever*, que triunfó en las listas norteamericanas en el año 1982, en plena fiebre por el personaje, y ha sido objeto de innumerables parodias y homenajes en todo tipo de medios ajenos o no a los videojuegos. Algunos ejemplos: *Scott Pilgrim*, *¡Rompe Ralph!*, *Futurama*... incluso ha dado nombre a un término militar: la defensa Pac-Man.

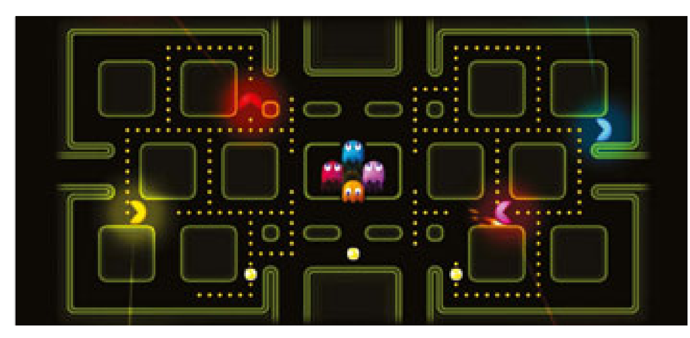
Han pasado 34 años desde su nacimiento y su popularidad no parece mitigarse. El último caso: la nueva serie de dibujos animados *Pac-Man y las Aventuras Fantasmales*. Este bicho nos enterrará a todos.

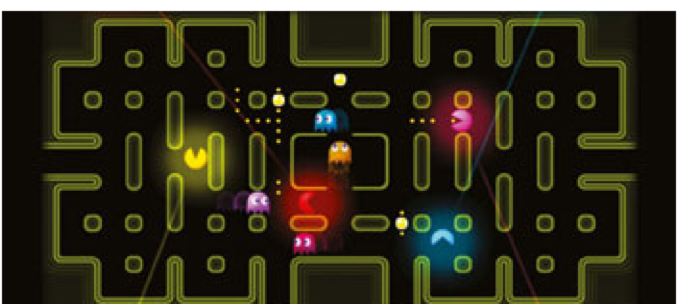


PAC-MAN BATTLE ROYALE 2011

PLATAFORMA: IOS, ANDROID

Diseñado para conmemorar el trigésimo aniversario de *Pac-Man, Battle Royale* es otro soberbio multijugador que demuestra que aún hay espacio para nuevas ideas en la fórmula clásica. Fue lanzado primero en recreativas y tenía el estilo visual de los *Championship*, aunque aquí el objetivo es eliminar a otros tres Pac-Man. Las píldoras de poder hacen que aparezcan frutas, y al comérselas, se reinicia el circuito de puntos. Un detalle muy inteligente: siempre hay una píldora de poder menos que el número de jugadores, lo que conduce a cierto frenesí. Eso sí, no lo pruebes tú solo: la IA es flojilla.



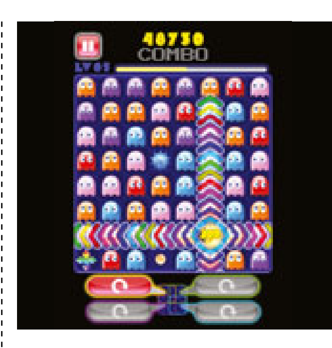




PAC 'N-JUMP 2011

PLATAF.: IOS, ANDROID

No te equivoques: parece un clon de *Doodle Jump* (y lo es), pero incluye las suficientes novedades como para que la cosa tenga algo de personalidad propia. Está llena de guiños a otros juegos de Namco, y muchos de estos homenajes se convierten en divertidas mecánicas y desafíos. Los niveles se generan de forma siempre distinta y las físicas y los gráficos son estupendos.



PAC-CHOMP! 2011

PLATAFORMA: IOS

Pac-Chomp es otro juego de conectar tres dibujos distintos, pero esta vez la pantalla se divide en cuatro secciones que se pueden rotar de forma independiente. La mecánica es divertida, hay power-ups muy inventivos e inspirados en el clásico, pero su vida es muy limitada y solo queda, como detalle memorable, un modo con límite de tiempo para completarlo.

Y EL RESTO...

Aquí están los demás juegos de Pac-Man que se han publicado.

- **BABY PAC-MAN**
  AÑO: 1982 **PLATAFORMA:** ARCADE
- **PAC-MAN VR**
  AÑO: 1996 **PLATAFORMA:** ARCADE
- **PAC-MAN: QUEST FOR THE GOLDEN MAZE**
  AÑO: 2001 **PLATAFORMA:** PC
- **PAC-MAN WORLD 2**
  AÑO: 2002 **PLATAFORMA:** VARIAS
- **PAC-MAN CASINO CARD GAME PACK**
  AÑO: 2003 **PLATAFORMA:** MÓVIL
- **PAC-MAN CASINO SLOTS PACK**
  AÑO: 2003 **PLATAFORMA:** MÓVIL
- **PAC-MAN PINBALL**
  AÑO: 2005 **PLATAFORMA:** MÓVIL
- **PAC-MAN PINBALL 2**
  AÑO: 2008 **PLATAFORMA:** MÓVIL
- **PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX**
  AÑO: 2010 **PLATAFORMA:** XBOX 360, PS3,PC
- **LETTER LABYRINTH**
  AÑO: 2010 **PLATAFORMA:** MÓVIL
- **PAC-MAN PUZZLE**
  AÑO: 2010 **PLATAFORMA:** MÓVIL
- **PAC-CHAIN**
  AÑO: 2010 **PLATAFORMA:** IOS
- **PAC-ATTACK**
  AÑO: 2010 **PLATAFORMA:** IOS
- **PAC-MAN KART RALLY**
  AÑO: 2012 **PLATAFORMA:** MÓVIL
- **PAC-MAN + TOURNAMENTS**
  AÑO: 2013 **PLATAFORMA:** ANDROID
- **PAC-MAN MONSTERS**
  AÑO: 2014 **PLATAFORMA:** ANDROID



PAC-MAN DASH! 2013

PLATAFORMA: IOS, ANDROID

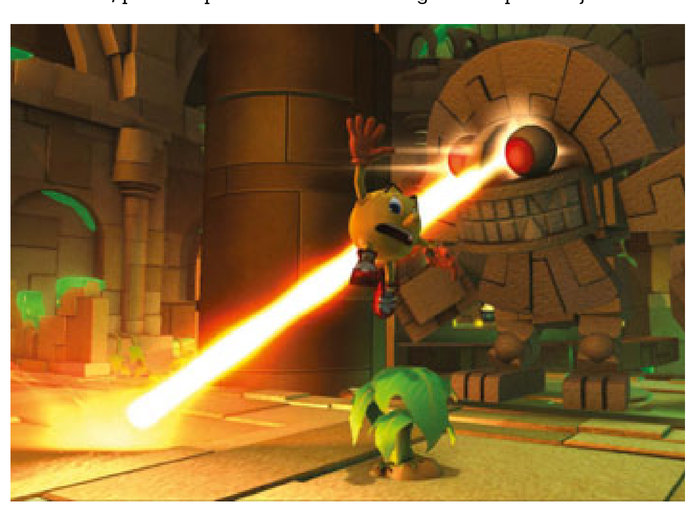
Pac-Man demuestra que es tan moderno como el que más protagonizando un *endless runner* en formato free-to-play. El juego no está mal, con Pac-Man corriendo por circuitos llenos de rampas y plagados de fantasmas. Lo malo: el límite de tiempo que convierte los niveles en una experiencia bastante frustrante y las pausas al reiniciar partida, que se pueden saltar, cómo no, pagando.



PAC-MAN AND THE GHOSTLY ADVENTURES 2013

PLATAFORMA: VARIAS

La última incursión de Pac-Man en el mercado multiplataforma consolero se basa en su reciente y popularísima serie de dibujos animados. Está claramente orientado a jugadores muy jóvenes y que no pongan pegas a niveles de dificultad sencillísimos y mecánicas plataformeras de escasísima originalidad. Aún así, el juego no es un total desperdicio: si consigues superar las indigestas voces de los personajes, hay abundancia de homenajes a los *Pac-Man* clásicos y un multijugador bastante divertido. No va a ganar ningún premio a la innovación, pero tampoco es un insulto al legado del personaje



LOS CLONES

El éxito, los beneficios, los billetes, la fama, los clones desvergonzados...



MOUSE TRAP 1981

PLATAFORMA: ARCADE

Inteligente clon que sustituye a los fantasmas por gatos y a Pac-Man por un ratón. Los huesos transforman al ratón en perro por tiempo limitado y se pueden activar a voluntad. Muy listo.

LADY BUG 1981

PLATAFORMA: ARCADE

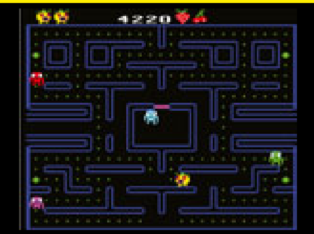
Excelente clon de Universal que te pone al control de la mariquita del título, que come flores y esquiva insectos que se van reproduciendo. Ojo con las puertas que bloquean enemigos.



SNACK ATTACK 1982

PLATAFORMA: APPLE II

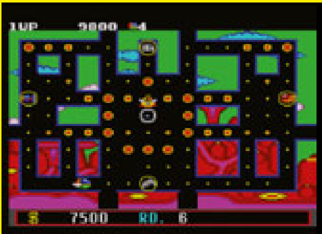
Puede que el protagonista sea un pez (o un Pac-Man con cola) y los fantasmas de inconfundible mirada se llamen Gumdrop Guards, pero no hay duda sobre la inspiración de este juego. Tuvo una secuela casi inmediata.



SNAPPER 1982

PLATAFORMA: BBC MICRO

Desarrollado por Jonathan Griffiths y escrito en código máquina, es una variante frenética con unos niveles avanzados durísimos. Para esquivar una demanda inicial por hacer un clon idéntico al original, Pac-Man lleva un sombrerete.




FANTASY ZONE: THE MAZE 1987

PLATAF.: MASTER SYSTEM

Patizambo juego que se aleja del shoot'em-up del Fantasy Zone original para llevar la acción a una serie de laberintos.



FAST FOOD 1989

PLATAFORMA: VARIAS

Dizzy, el mítico héroe de los 8 bits pensó que sería divertido protagonizar un clon de *Pac-Man*. El resultado es lento y con laberintos muy tontorrones.

JEFAZOS

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
PLAYSTATION 2 [KONAMI] **2001**

SI HAS VISTO *Capitán América: El Soldado de Invierno*, te habrá asaltado un leve *déjà vu* durante la secuencia introductoria, una escena explosiva que, aunque no es exactamente igual, recuerda de forma inequívoca a la cinemática en la que Snake introducía la primera secuela de sus aventuras, hace poco más de una década. Saliendo de las sombras a bordo de un enorme navío, Snake va despachando a la tripulación completa del barco mientras se refugia en la oscuridad, en una misión que culmina con una lucha a cuchillo y pasada por agua con Olga. La devoción de Kojima por los lugares comunes de Hollywood da pie a una secuencia que la propia franquicia mejoraría más adelante, aunque la gran sorpresa del juego aún no se sospecha en esta intro: que el protagonista del título no es Snake, sino el rubiales Raiden.



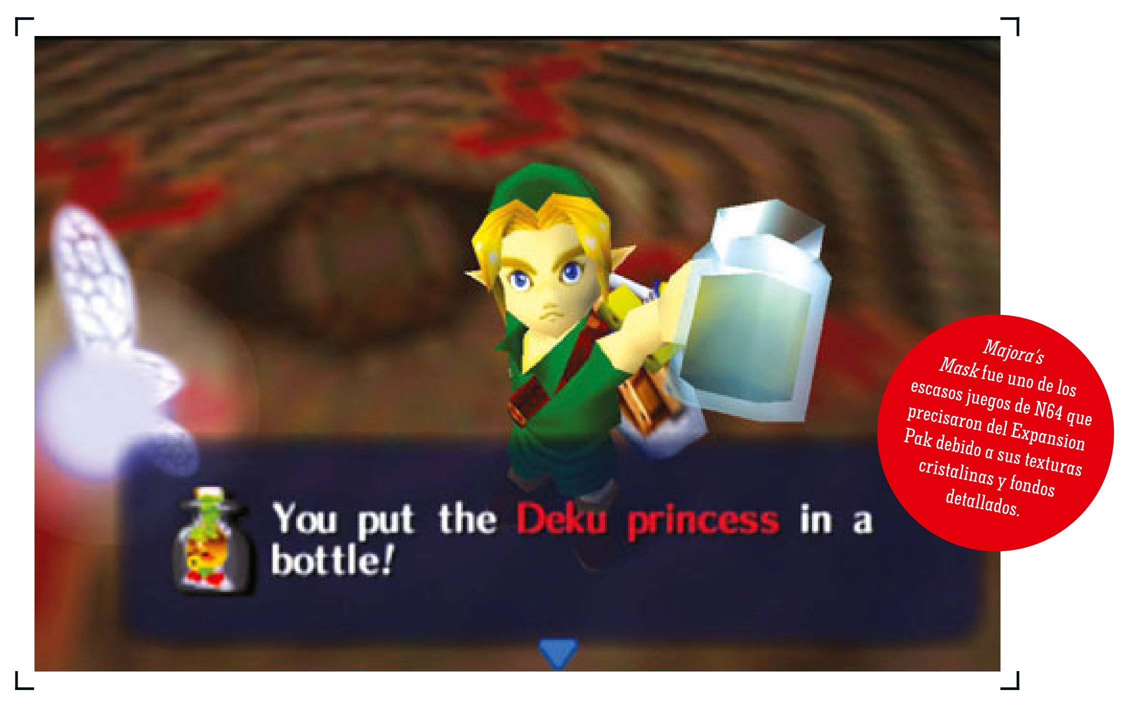




ROMPE MOLDES

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Lanzamiento: 2000 **Compañía:** Nintendo **Desarrollador:** Nintendo EAD **Plataforma:** N64



Majora's Mask fue uno de los escasos juegos de N64 que precisaron del Expansion Pak debido a sus texturas cristalinas y fondos detallados.

Continuación de uno de los videojuegos más aclamados de la historia, esta entrega de Zelda es un claro ejemplo de juego adelantado a su tiempo

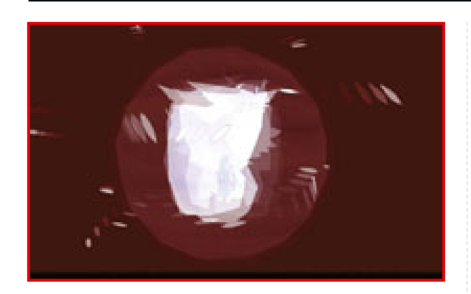
A PESAR DE su innegable brillantez, uno puede ser calificado incluso de anarquista si se le ocurre decir que *Majora's Mask* es un juego más influyente que su hermano mayor, *Ocarina Of Time*. Y aunque *Ocarina* revolucionó el juego en 3D, poniendo patas arribas las convenciones del género de aventuras por el camino, lo cierto es que *Majora's Mask* es más experimental y, por ello, más innovador. Construido sobre las bases que ya planteaba su precedente, Nintendo consiguió que su consola de 64 bits alcanzara sus mayores logros técnicos, y creó una entrega de la franquicia de profundidad nunca vista con anterioridad.

Esa profundidad se deja notar en múltiples puntos. Aunque la esencia del juego es muy similar a *Ocarina*, *Majora's Mask* es más un despliegue de creatividad que un *tour de force* de diseño. Aquí se presentan varios conceptos que no estaban en *Ocarina Of Time*, y el resultado es mucho más arriesgado y satisfactorio para la serie.

Por supuesto, las esencias jugables y gráficas de *Ocarina Of Time* se respetaron en el segundo juego de Link para N64. Corre bajo el mismo motor que su precedente y usa los mismos recursos gráficos, lo que permitió que Nintendo lo desarrollara en un solo año, un periodo muy breve comparado con los cuatro de *Ocarina*. El sistema de combate es el mismo (completado con extrañas mecánicas de cámara), así como la atención en la exploración de mazmorras y la introducción de elementos de mundo abierto. Ahí acaban los parecidos con *Ocarina*.

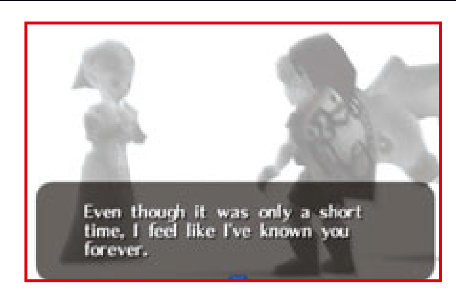
En términos narrativos, *Majora's Mask* entra en un terreno mucho más adulto. Arranca con Link cabalgando por un bosque sumergido en niebla buscando a un amigo cuando se encuentra a Skull Kid, ataviado con la máscara del título. La máscara fue robada de La Máscara Feliz, tienda ubicada en el mercado de Hyrule en *Ocarina Of Time*, y se habla de un vetusto poder apocalíptico que reside en la máscara. Link llega a Ciudad Reloj, en la región de

HORA DE AVENTURAS | MAJORA'S MASK FUNCIONÓ COMO MADURA REFLEXIÓN SOBRE EL GÉNERO GRACIAS A ESTAS CARACTERÍSTICAS



VIAJE RÁPIDO

★ A diferencia de juegos previos de *Zelda*, Link puede moverse rápidamente en *Majora's Mask*, lo que mitiga los efectos del transcurso del tiempo en ciclos reales. Aunque estamos acostumbrados a mundos abiertos más grandes, la tierra de Termina era bastante grande en su momento, y el límite de seis horas complicaba las cosas.



SENTIMIENTOS

★ Los *Zelda* siempre han destacado por su capacidad para transmitir emociones de forma intensa y sin ñoñería. Hay abundantes momentos así en *Majora's Mask*, desde cuando Skull Kid llora porque está solo al flashback en el que Link experimenta habla con Zelda. Todo en este juego está muy medido desde el punto de vista emocional.



JEFES

★ La franquicia nunca ha ido corta de peleas estupendas con jefes, pero *Majora's Mask* ciertamente destaca en ese sentido. Aquí está el jefe del final del Templo del Bosque Catarata, uno de los cuatro gigantes a los que se enfrenta Link para evitar que la luna se desplome. De hecho, todo lo que sucede en la luna está entre los mejores momentos de la serie.

Termina, donde descubre que la luna caerá del cielo tres días después y destruirá el mundo.

Link tiene que explorar cuatro mazmorras y vencer a los gigantes que se esconden en ellas para impedir que la luna caiga y poder subir hasta el satélite, enfrentándose a Skull Kid. Una amenaza que, visualmente, tiene mucho más cuerpo que los rifirrafes con Ganondorf, ya que la luna está bien visible en el cielo, cada segundo está más cerca y las conversaciones con los personajes revelan sus temerosas impresiones sobre el apocalipsis.

Las máscaras tienen aquí mucha más importancia que en *Ocarina*: algunas de ellas son necesarias para avanzar en el juego y permiten a Link cambiar de forma. Esas máscaras son sencillas de conseguir, aunque recoger las 24 disponibles en el juego no es tan sencillo, ya que solo son accesibles en momentos muy específicos de los ciclos temporales del juego. Este aspecto aún no ha sido igualado fuera de la esfera de los RPG. Que un juego de acción y aventura se complicara de esa manera la existencia sigue siendo impresionante 14 años después, y subraya la inteligencia de su diseño de mecánicas.

LOS CONCEPTOS MÁS INTERESANTES DEL JUEGO SON EL TIEMPO REAL Y LAS MECÁNICAS DE VIAJE EN EL MISMO

DATOS CLAVE

■ *Majora's Mask* necesitaba el Expansion Pak de N64, así que se rumoreó que originariamente era un proyecto destinado para 64DD.

■ Al principio del juego Link se adentra en el bosque en busca de un amigo que no se menciona. La opinión más generalizada al respecto es que es Navi de *Ocarina Of Time*.

■ Muchos personajes de *Ocarina* aparecen con la misma forma en *Majora's Mask*, aunque ninguno de ellos reconoce a Link. Eso se debe a que Termina es un extraño reflejo oscuro de Hyrule.

■■■ Como no puede ser menos en un juego de Nintendo, la dirección de arte es increíble y la seña de identidad de la serie de tematizar mazmorras alrededor de factores elementales funciona estupendamente. Más sorprendente es la recreación de la superficie de la luna, vasta y colorida y con un árbol solitario en el centro. Una buena prueba de que este juego de Zelda no quiere caer en lo facilón o en los recursos familiares de la saga.

Aún así, los conceptos más interesantes manejados por *Majora's Mask* son el transcurrir del tiempo real y las mecánicas de viaje en el mismo. Debido al mencionado ciclo de tres días del juego, Link tiene que usar la Ocarina del Tiempo para viajar adelante y atrás. El ciclo de tres días corresponde a una hora de tiempo real, y es uno de los primeros casos en los que un videojuego se atrevía a hacer algo similar.

Un rancho al sudeste del mundo del juego está obstaculizado por un enorme peñasco. Si regresas el tercer y último día habrá desaparecido, ya que el dinamitero necesita dos días para destruirlo, haciendo accesibles así las misiones secundarias que hay en el rancho. Otro ejemplo: si el jugador se dirige a Ciudad Reloj cuando está acabando el último día se la encontrará casi vacía, ya que la mayoría de los habitantes han huido de allí ante el inminente apocalipsis.

Con el ciclo de tres días, Nintendo propone un maravilloso marco narrativo y logra embutir una vasta experiencia jugable en un cartucho, ya que los sucesos circunstanciales podrán repetirse indefinidamente cuando Link regrese al primer día, lo que supone un extraordinario ahorro de memoria para el juego. Un detalle de genio más para un juego que va mucho más allá de la mera curiosidad.



ROMPE MOLDES



HÉROES DEL TIEMPO

MAJORA'S MASK PUSO SOBRE LA MESA MECÁNICAS DE MANIPULACIÓN TEMPORAL POCO ORTODOXAS, PERO HAY MÁS JUEGOS QUE HAN MANIPULADO TIEMPO Y ESPACIO



BLINX: THE TIME SWEEPER

CONSIDERADO COMO UNO de los primeros exclusivos imprescindibles de la Xbox original, y que permitía a los jugadores ralentizar, acelerar y congelar el tiempo usando la aspiradora del personaje del título. Lo interesante era el límite de diez minutos de tiempo para completar cada nivel, planteando la manipulación temporal como algo más que un mero adorno. Aparte de esas mecánicas, *Blinx: The Time Sweeper* no era un juego particularmente inspirado por culpa en gran medida de unas fases de plataformeo completamente mediocres.



F1 2013

UNA MENCIÓN INTERESANTE en esta lista, pues *F1 2013* usa mecánicas temporales para arreglar problemas. Si te sales del circuito tras una maniobra absurda en una curva, los jugadores pueden rebobinar la acción y deshacer el entuerto. La cantidad de veces que se puede hacer está limitada, claro, pero contrasta con lo 'hardcore' de este tipo de juego, y por ello se ha acusado a Codemasters de intentar hacer un juego accesible. Oh, pecadores.



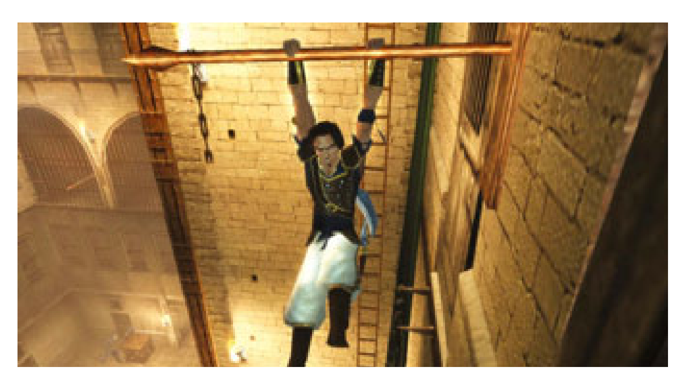
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

EL PREDECESOR DE *Majora's Mask*, *Ocarina Of Time* permitía al jugador manipular el tiempo. Al entrar en el Templo del Tiempo del Mercado de Hyrule, Link podía viajar en el tiempo usando el pedestal de la Espada Maestra. Al quitar la espada, te hacías adulto. Al volverla a poner, volvías a ser un niño, y podías modificar dicho futuro para completar ciertas misiones y hasta un templo.



CHRONO TRIGGER

■ OTRO JUEGO INNOVADOR y un ejemplo temprano de jugabilidad basada en el viaje temporal. Este RPG de Square era muy experimental: viajabas en el tiempo, a eras y lugares distintos, y los cambios en el pasado afectaban al futuro. Pese a su éxito en Japón, el juego nunca se lanzó para SNES en Europa, aunque recibimos la versión para DS tropecientos años después.



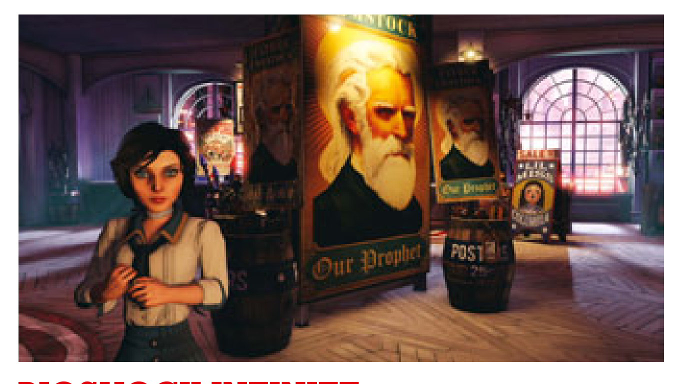
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

■ EL PLATAFORMAS DE Ubisoft fue un exitazo allá por 2003. Controlábamos al príncipe y era posible resolver las diferentes mazmorras del juego y acabar con enemigos usando el tiempo para rebobinar y evitar caídas al vacío o la muerte. También era posible ralentizar la acción con la Daga del Tiempo y atacar enemigos con una ventaja realmente injusta.



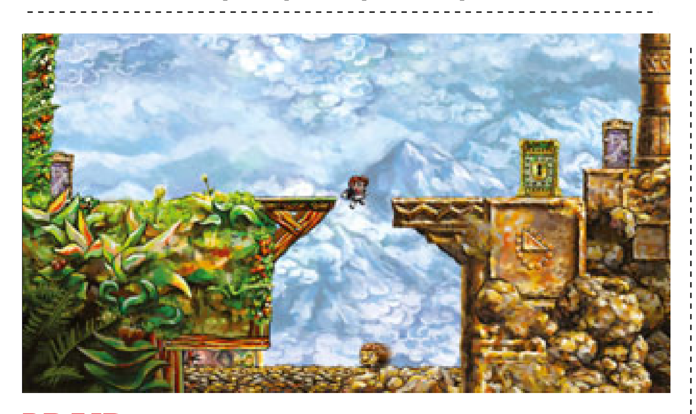
LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

■ EL FINAL DE la trilogía *Final Fantasy XIII* es el único bueno y el único que sucede en tiempo real. Los PNJ aparecen en diferentes áreas dependiendo de la hora y hay que hablar con ellos en el momento adecuado para hacer ciertas misiones. Si no se hace cuando es debido, desaparecerán para siempre, pues estamos luchando contra el apocalipsis. Deprimente, pero divertidísimo.



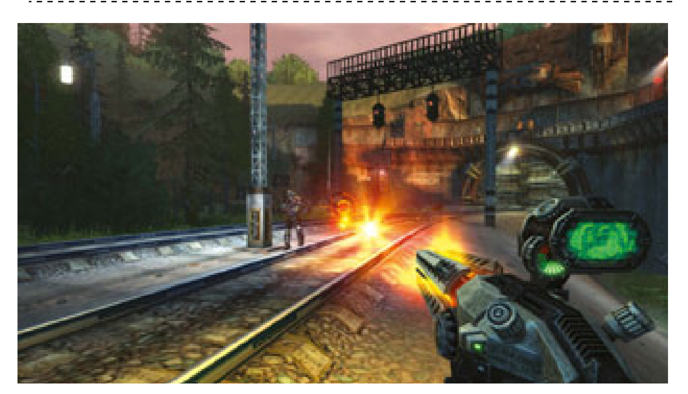
BIOSHOCK INFINITE

■ LA HABILIDAD DE Elizabeth para abrir brechas temporales entre dimensiones y líneas temporales no solo sirve para la narrativa del juego sino que añade algo de variedad a la jugabilidad. No es como si cambiara mucho las cosas, como se anunció en un principio, pero ahí está. Lo que sí sorprende es el giro final sobre su persona, sobre Comstock y sobre Booker, que realmente presenta una visión única del espacio y el tiempo.



BRAID

■ LA PASIÓN DE Jonathan Blow por su primer proyecto casi inauguró la era del indie allá por 2008. Braide jugaba constantemente con diferentes aspectos del espacio y el tiempo para resolver sus puzles y plataformas. Los jugadores tenían que usar los poderes de Tim para guiarle en su particular aventura para 'salvar' a su princesa. El resultado: uno de los mejores videojuegos jamás hechos.



TIMESHIFT

■ FUE PUBLICADO POR Sierra Entertainment después de que el proyecto diese tumbos por Atari, pero TimeShift supo dar una aventura muy particular. El Dr Krone es capaz de viajar en el tiempo hasta los años 30 y asume el control de la sociedad, de modo que el jugador tendrá que hacer lo propio y restaurar el orden natural de las cosas con un arsenal que altera el tiempo y un traje que le permite ralentizar la acción, pararla o rebobinarla.







ENTREVISTA

MIKE LAMB

Encargado de embutir éxitos arcade en la modesta memoria del Spectrum 48k, Mike Lamb disfrutó de una carrera espectacular en Ocean antes de cruzar el Atlántico en busca de fortuna. Aquí nos cuenta cómo...

Como le pasó a tantos otros programadores de los ochenta, la carrera de Mike Lamb arrancó de forma modesta. Los microordenadores estaban aún empezando, y durante su infancia en el noreste de Inglaterra, hasta las máquinas más básicas se consideraban complejos artilugios. Un día, el padre de Mike volvió de la universidad de Hull, donde trabajaba, con un Commodore PET; así empezó el contacto de Mike con los videojuegos y la programación, que culminó con su primer juego comercial, *Pool* para CDS Microsystems. Después de estos inicios, pasaría a convertir bombazos de las recreativas de la época, como Renegade o Combat School, a ZX Spectrum, y adaptaciones de películas como *Batman* o *Top Gun*, siempre con éxito. Pero... ¿qué pasó después de Ocean? Mike Lamb nos detalla todos los pormenores de su dilatada carrera.

¿Entonces empezaste con un Commodore PET?

Mi padre llevó uno a casa para trabajar durante la Navidad, y por supuesto acabamos usándolo para jugar a *Space Invaders*. Pero también aprendí a hacer cierta programación en BASIC, así que supongo que sí, ese fue el principio. Me interesé en programar porque leía historias en prensa sobre críos que se hacían millonarios con los videojuegos. Un amigo de mi hermano, William Wray, desarrolló una versión en ZX81 de *Space Invaders* para Artic y se sacó unos pocos cientos de libras.

¿Cuánto tardaste en pasar a otro sistema distinto?

Encargamos el ZX Spectrum en cuanto salió. Wray consiguió uno antes y escribió *Galaxians*. Hizo mucho dinero con los royalties y todos atendimos a su táctica. Lo primero que hice fue Spec Copy, para saltarse las protecciones de los juegos. Vendí como una docena

Esto era 1982, ¿Qué edad tenías?

18 años. Había empezado la universidad.

Y pronto pasaste a hacer tu primer juego…

En el bar donde nos reuníamos algunos estudiantes había una recreativa. Cuando acabé los exámenes programé una versión y se la envié a unos cuantos estudios. Algunos me ofrecieron dinero, directamente, pero yo estaba más interesado en royalties. CDS me hizo la mejor oferta. Además, estaban en Doncaster, a un viaje en tren desde Hull.

CONOCÍA A GENTE EN MANCHESTER Y PENSÉ QUE TRABAJAR ALLÍ SUPONDRÍA UN CAMBIO INTERESANTE

A ese le siguió otro título de forma natural.

Steve Davis Snooker era la idea de CDS después del éxito de *Daley Thompson's Decathlon*. Recuerdo que me cabreé porque Steve Davis recibió más royalties que yo, pero Giles Hunter, jefazo de CDS, pensó que las ventas compensarían esa diferencia de honorarios, y así fue.



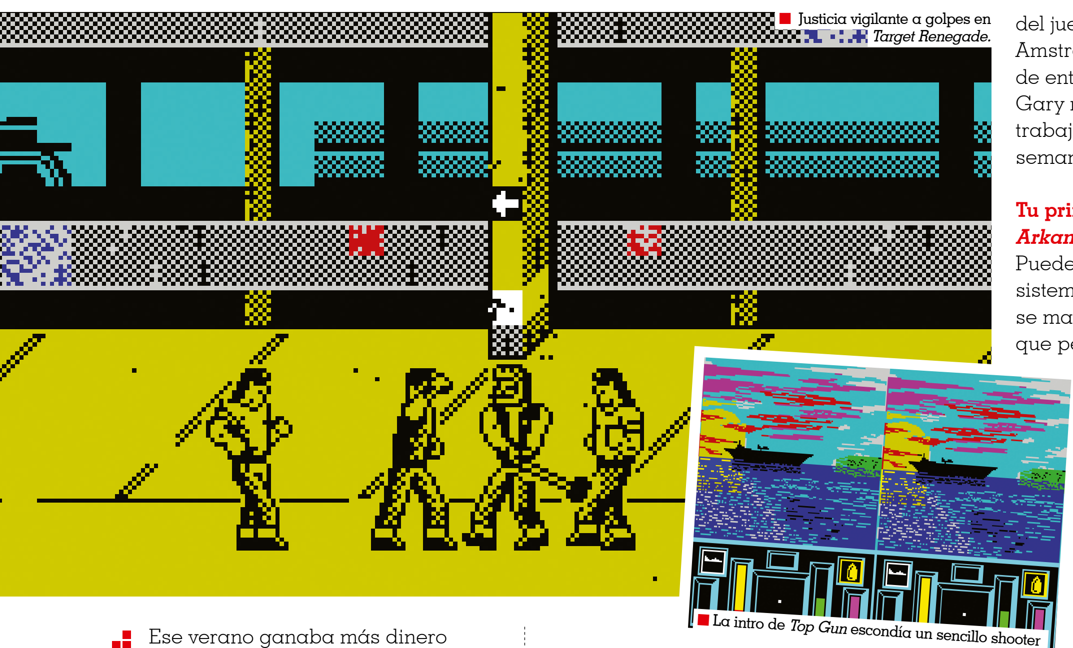
HABLA EL DESARROLLADOR

"■■■ Mike comenzó en Ocean la misma semana que yo y, como todos los programadores de la casa, era un excéntrico. Llevaba una gabardina oscura, pelo largo y tenía la típica inteligencia de universitario de Cambridge. Destacábamos por un similar sentido de la ironía y nos apasionaba la música, así que hicimos buenas migas. En lo que respecta al trabajo, tenía un talento excepcional y cuando se centraba en algo, se dedicaba a fondo a ello. Creo que sus mejores juegos fueron *Robocop*, que se programó a toda velocidad y resultó ser excepcional, y *Target Renegade*, que sigue siendo divertidísimo de jugar. Como muchos de nosotros, era una criatura de costumbres. En todo el tiempo que estuvimos en Ocean acudió a diario a la misma tienda de bocadillos, Melia's, para comprar un sandwich de atún con mayonesa y una cantidad loca de pimienta. Y con pan blanco. ¡Cada día!"

JOHN MEEGAN, PROGRAMADOR DE COMMODORE 64 EN OCEAN

■ Haciendo el caballito en *MTX Mototrax*.

■ No quiero golpes bajos ni juego sucio.



■ Justicia vigilante a golpes en *Target Renegade*.

■ La intro de *Top Gun* escondía un sencillo shooter

Ese verano ganaba más dinero programando que mi padre.

¿Qué otros juegos hiciste para CDS?
Después del éxito de la versión para Spectrum de *Steve Davis Snooker*, programé más conversiones de Z80 para Amstrad, MSX y Enterprise, que iban progresivamente dando menos beneficios. También era fan de la recreativa de *Joust* y la imité con *Winged Warlords*. Se me dio tan bien que no me puse a buscar un trabajo normal cuando me gradué.

Después de graduarte volviste a Hull. ¿Cuál fue tu último proyecto en CDS?
Me pidieron que programara un simulador de golf, pero no salió. Creo que era demasiado ambicioso. También empecé a sentirme un poco aislado. Trabajaba desde mi apartamento y la mayoría de mis amigos se habían mudado.

Así que empezaste a buscar...
Conocía a gente de Manchester, y pensé en mudarme. Pedí trabajo en Ocean.

¿Quién te entrevistó?
Gary Bracey, que también había sido contratado recientemente. Él acababa de dejar su trabajo en una tienda de juegos y había vendido muchas copias de *Pool* y *Steve Davis Snooker*, así que me ofreció el trabajo diciéndome que Ocean tenía las mejores licencias. El sueldo no era muy alto, pero me prometió bonus y extras si las cosas iban bien. Ocean tenía fama de licenciar grandes productos pero no de hacer siempre juegos de calidad, y Gary tenía la misión de cambiar eso. Contrató a unos diez grafistas y programadores, la mayoría nuevos en Manchester, así que hice amigos rápidamente.



■ El simple aunque divertido *Pool* publicado por CDS.

¿Es verdad que os pagaban en efectivo?
Al principio sí. Nos pagaban los jueves. Por algún motivo, había un montón de gente con resaca los viernes…

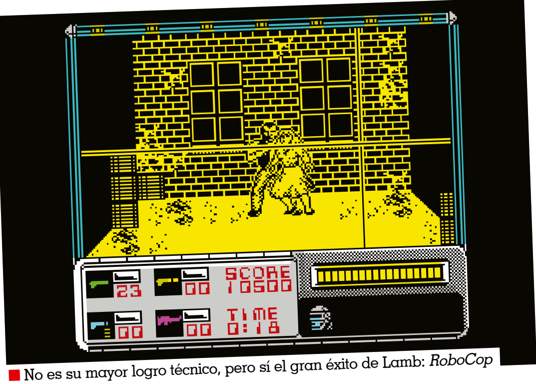
¿A quién admirabas más en Ocean?
Había gente de todo tipo, y la mayoría de la que contrató Gary funcionaba bien, y hay que decir que se deshizo de quienes no lo hacían. Por ejemplo, Jonathan Smith era una leyenda del Spectrum. Alguien me contó cómo hizo el scroll de *Cobra* y lo copié en *Arkanoid*, algo que nunca ha dejado de recordarme…

¿Cuál fue tu primer juego en Ocean? ¿Había mucha presión?
El primero fue *Top Gun*. Ocean quería un juego con gráficos vectoriales para Navidad, lo que suponía cuatro meses de plazo. No estuvo mal para empezar, pero quizás era demasiado ambicioso. El resultado final es algo apresurado, tienes que haber trabajado en el juego para entender todo lo que sucede en él. Acabé programando la mayoría del juego en las versiones de Spectrum y Amstrad. Después de aquello hubo fechas de entrega y plazos, por supuesto, pero Gary nos dejó algo más de espacio para trabajar. Simplemente, se pasaba cada semana para ver cómo lo llevábamos.

Tu primera conversión de recreativa, *Arkanoid*, recibió palos y elogios.
Puede que fuera, en parte, debido al sistema de control. El juego original se manejaba con un mando analógico que permitía movimientos muy rápidos. Para imitarlo, en vez de un desplazamiento a derecha e izquierda con velocidad fija, hice que la raqueta se acelerara si mantenías pulsada la tecla de dirección. Había que acostumbrarse, pero a los testeadores de Ocean les gustó.

Pero *Renegade* incluso llegó a verse como superior al original...
Aprendí de *Top Gun* que cuanto menos complicaras el teclado, mejor. Y los joysticks solo tenían un botón. Jugar con teclado y mando no era buena opción, así que lo simplifiqué todo empleando un solo botón de ataque.

Quizás lo mejor que hiciste en Ocean fue *Target Renegade*. Partir de cero, sin un juego anterior en el que basarse, ¿fue más sencillo o más difícil?
Ocean quería la licencia de *Double Dragon*, pero acabó llevándosela Melbourne House. Así que decidimos hacer una secuela de *Renegade*. Teníamos la idea básica de lo que queríamos, y en general partir de cero sin un modelo previo lo hacía todo más sencillo. Pero apareció un bug que hacía que el juego se colgara cada dos horas. Tardamos un par de semanas en encontrarlo, lo que benefició al juego porque tuve que dedicar más tiempo a refinarlo. También me preocupaba que Ronnie Fowles, grafista de *Renegade*, se fuera, pero Dawn Drake hizo un trabajo excelente bajo limitaciones loquísimas.



■ No es su mayor logro técnico, pero sí el gran éxito de Lamb: *RoboCop*

Otra licencia peliculera, *Robocop*, fue tu mayor éxito para Ocean. ¿Cómo fue la experiencia?
Recuerdo que íbamos realmente cortos de tiempo y de memoria en *Robocop*. Como resultado de estas limitaciones, hubo que hacer que los malos se desintegraran como si estuvieran siendo desmaterializados en *Star Trek*. En su momento el título fue muy criticado por su alto nivel de dificultad, pero irónicamente, los primeros testeos dieron como resultado un juego excesivamente fácil... ¡así que lo complicamos! En realidad, una vez que memorizas los patrones de movimiento de los enemigos, no es muy difícil.

Trabajaste exclusivamente en juegos con licencia para Ocean: ¿te hubiera gustado tener más oportunidades de diseñar y programar ideas propias?
Quería hacer juegos de éxito, y eso suponía trabajar con licencias. Mira *Steve Davis Snooker*, por ejemplo, vendió cinco veces más que *Pool*. Por supuesto, a veces teníamos que asumir compromisos con el material licenciado, pero aún así era divertido y creativo. Supongo que habría sido más satisfactorio ser más independiente, pero así es la vida.

Dejaste Ocean a principios de los noventa. ¿Cuál fue la causa?
Quería ir a América. Era fan de *Los casos de Rockford* cuando era un crío, y cuando vi el anuncio de Malibu Games, les escribí.

En Malibú programaste simuladores de boxeo como *Evander Holyfield Boxing*. ¿Te gusta el deporte?
No demasiado, aunque me convertí en fan al hacer esos juegos. No es que me gustara demasiado programar los *Evander Holyfield* por entonces; tenía compañeros trabajando en juegos aparentemente más atractivos, como *Batman* o *Basketball*. Pero los ejecutivos de Sega estaban convencidos de que los *Evander Holyfield* acabarían vendiendo muchísimo, y de hecho funcionaron mejor que cualquier otra cosa en Malibu. Como me pagaban royalties, no me vino mal.

Poco después fundaste Left Field...
Había conocido a Jim Simmons, diseñador del *John Madden Football* original y de los *NHL Hockey* para Electronic Arts, y aunque yo ganaba dinero con mis royalties de boxeo, a él le iba mejor trabajando por su cuenta. Además, todo lo que hacía eran franquicias, así que no tenía que darle vueltas a próximos proyectos. Hablé con mi grafista Jeff Godfrey e intentamos imitar su jugada en Sega Sports. Pero Sega no quería dar una gran licencia a una compañía novata. Entonces empezamos a colaborar con Crystal Dynamics, haciendo *Slam 'N' Jam Basketball* para 3DO. El desarrollo de 32 bits necesitaba un equipo más grande, así que contraté a John Brandwood, también ex-compañero en Ocean, y a un grafista adicional. Por desgracia, el juego no vendió bien a pesar de las buenas críticas, debido a la incapacidad de Crystal para obtener una licencia de la NBA y, bueno, a la 3DO.

EXCITEBIKE PARA N64 FUE EL JUEGO QUE MÁS ROYALTIES NOS DIO MIENTRAS ESTUVE ALLÍ

¿Hubo más versiones?
Sí, estuvimos trasteando con versiones para Saturn y PlayStation y para cuando las completamos, competimos con licencias bastante fuertes.

Luego trabajasteis en vuestra propia licencia, con la estrella del baloncesto Kobe Bryant.
No exactamente. Logramos programar una simulación del deporte en 3D en PC y contratamos a Bob Jacob, mi antiguo jefe en Malibu Games como agente. Nos consiguió un contrato con Nintendo, les gustó el juego, y acabaron pagándonos por tener exclusividad con ellos. Nintendo decidió meter la licencia de Kobe Bryant en el último minuto, así que no tuvo nada que ver con el desarrollo.

Aunque no era un gran fan del boxeo, Lamb hizo unos cuantos simuladores del deporte mientras estuvo en Malibu.



Baloncesto del bueno en *NBA Courtside*.

¿Llegaste a conocer a Bryant?
Sí, e hicimos un par de sesiones de captura de movimientos para la secuela. Era impresionante: contratamos a un par de profesionales para las animaciones, pero Kobe era muy superior a ellos.

Y así os convertisteis en parte de Nintendo...
Sí. Hicimos *Excitebike* para N64, que fue el juego que más royalties nos dio mientras estuve allí, los juegos de Kobe Bryant y algunos de Gameboy para Disney.

¿Cómo acabó esa relación?
Después de *Excitebike* empezamos a hacer una secuela para GameCube, aunque fue complicado: Nintendo quería que fuera tan revolucionario como el original. No estaban muy contentos con lo que les fuimos mostrando, y acabaron pasando el proyecto a su estudio en Seattle. A la vez, mucha de la gente que trabajó en los juegos de baloncesto nos dejó para formar Kush Games, lo que acabó definitivamente con nuestra relación con Nintendo.

Pero seguisteis adelante...
Nos recompusimos un poco e hicimos *MTX Mototrax* para Activision. Teníamos la esperanza de que nos compraran, como habían hecho anteriormente con otros estudios, pero la fiebre por los deportes extremos estaba a punto de acabar y no quisieron hacer una secuela. Yo estaba un poco cansado, así que vendí mi parte de la empresa y, habiendo ahorrado unos cuantos royalties, me retiré.

¿Cómo recuerdas el inicio de la industria en los ochenta?
Fue estupendo ser joven en una industria nueva. Había mucho territorio inexplorado. En Ocean aprendí mucho y echo de menos a mis compañeros. ¡Especialmente las noches de viernes!



DETRÁS DE LOS NIVELES

ROBOCOP VS THE TERMINATOR

Ni el más caluroso fan de Sega diría que el catálogo de Mega Drive estaba equilibrado entre juegos de plataformas y títulos orientados a la acción pura y dura. Por suerte, los más escasos juegos de esta última solían desmelenarse para llamar la atención entre puzles y mascotas simpáticas. Hasta el extremo.



Lanzamiento: 1993/4
Plataforma: Multi
Compañía: Virgin Interactive
Desarrollador: Virgin (Mega Drive) / Interplay (SNES)
Equipo clave: John Botti, Tim Williams, Bob Stevenson Tommy Tallarico, Neil Young Noah Tool


John Botti, director y programador principal de *RvT*, afirma que es el juego más importante de su carrera.

COMO HACEN SIEMPRE los grandes emprendedores, Sir Richard Branson fue capaz de predecir el mercado antes de que éste se configurara por completo cuando creó Virgin Games Ltd en 1981, y su capacidad para anticiparse al futuro fue recompensada con superventas en Reino Unido del calibre de *Dan Dare* y los recopilatorios *Now Games*. La compañía se expandió lentamente hasta que en 1987 Virgin absorbió Mastertronic, con toda seguridad para quedarse con los derechos de distribución de Master System en Europa, recién adquiridos por la reina británica de las series medias. Mastertronic ya había abierto una oficina en Estados Unidos en 1986 con el cofundador de la compañía Martin Alper al frente; ahí seguía cuando Virgin US empezó a desarrollar juegos.

Con la línea de juegos económicos de Virgin Mastertronic agonizando a causa de la decadencia de los 8 bits y la brutal lucha fratricida entre compañías, Sega comenzó a llevar a cabo agresivos movimientos para recuperar lo que le afectaba directamente después de la operación financiera de Virgin Mastertronic; cuando el gigante japonés, inevitablemente, recuperó el control de su propia distribución, Virgin pasó a llamarse Virgin Interactive. Pero la parte de desarrollo continuó en Virgin US, y cuando ésta adquirió la licencia para crear un juego basado en dos personajes icónicos, estaba claro que tenían un *best-seller* en potencia entre manos.

Siguiendo vagamente el argumento de los comics, *RoboCop Vs The Terminator* enzarza a los dos cyborgs en una batalla tan titánica como sangrienta. Después de que su tecnología haya sido empleada para crear a Skynet, el policía de cromo es obligado a combatir a los terminators que son enviados al pasado para aniquilar la resistencia anti-máquinas del futuro; por qué los terminators están intentando matar a RoboCop y, con ello, destruir su propia existencia futura es algo que no queda muy claro, pero en fin... qué sería de un buen viaje en el tiempo sin un puñado de paradojas. A lo largo de sus diez niveles, RoboCop arrasa Delta City, un vertedero tóxico, los cuarteles de la OCP y, finalmente el futuro, donde se reconstruye a sí mismo para vencer a Skynet. Un martes cualquiera para RoboCop.

Las tareas de programación principal y dirección de *RvT* fueron encomendadas al jovencísimo (22 años) John Botti, un italiano que vivía en Long Island, Nueva York. La biografía de Botti antes y después de *RvT* podría darnos para diez páginas de la revista, pero de momento nos vamos a concentrar en lo que él mismo define como 'el juego más super-importante de mi carrera'. "Mi padre era profesor de matemáticas y llevaba ordenadores a casa el fin de semana, con los que mi hermano y yo trasteábamos" recuerda acerca de su primera experiencia con los videojuegos. "Mi padre era un atleta, pero yo acabé convirtiéndome en el típico programador gafotas".

Para cuando dejó el instituto, Botti programaba de forma regular y ya había montado un par de negocios. "Me encantaba programar y diseñar juegos, pero



A TODO ESTO...

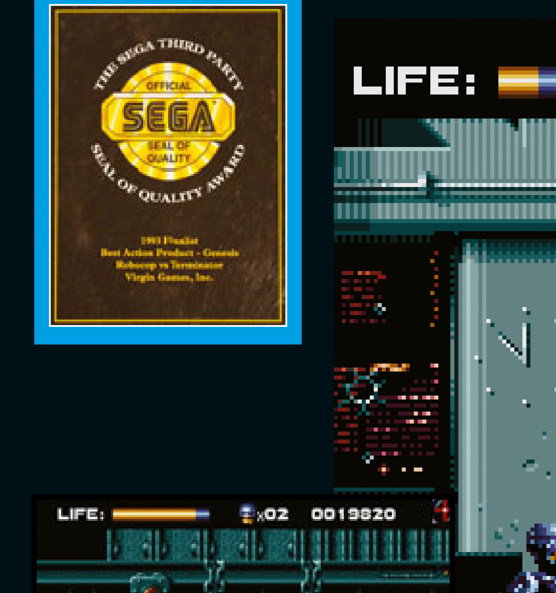
Algunos datos que puede que no supieras (aún).

■ El juego está remotamente basado en la miniserie de Dark Horse del mismo título.

■ *RvT* fue finalista del premio de Sega 'Mejor juego de acción third-party' en 1993.

■ John Botti fundó más tarde Black Ops Entertainment, desde donde produjo *Black Dawn*, *The World Is Not Enough* o *America's Ten Most Wanted*.

■ Según Tim Williams, los niveles y la naturaleza de la violencia del juego fueron destacados en un monólogo por Jay Leno en su día.



■ RoboCop era más ágil que en su propia película.

el beneficio económico era muy importante: entre veinticinco y cuarenta dólares a la hora para un chaval a finales de los ochenta no estaba nada mal".

Después de entrar en el Massachusetts Institute of Technology (o MIT, como se le conoce coloquialmente), Botti se mudó a Orange County, donde comenzó a trabajar en Virgin Games. Su primera tarea: pelearse con una licencia que la compañía acababa de adquirir. "Llegué poco después de que compraran la licencia por unos dos millones de dólares, creo. No había nadie más en el proyecto. ¡Y ya está!" ríe. El juego, por supuesto, tenía que basarse en el comic de Dark Horse del mismo nombre, aunque no podía utilizarse ningún contenido directamente extraído de ninguno de los cuatro números de la miniserie. "Me llevaba el PC a casa cada fin de semana", continúa Botti, "y trabajaba con él a diario. Por entonces no había equipos de programadores, solo eras tú, que hacías las funciones de programador y de diseñador principal". Aunque Botti era efectivo, pronto necesitó ayuda; Virgin añadió al equipo un puñado de grafistas y otro miembro clave: Tim Williams.

TIM WILLIAMS
Jefe de diseño

"Tenía un trabajo testeando juegos para Virgin al salir de clase en la universidad", dice Williams, "y poco después me trasladaron al departamento de diseño. Trabajé en el de niveles de juegos como *Spot Goes To Hollywood* y *The Terminator* CD antes de empezar con *RoboCop vs The Terminator*". Con licencias tan potentes como *Aladdin* en desarrollo en Virgin por aquel entonces, Williams recuerda tener la impresión de que *RvT* era el hijo tonto de la compañía. "Pero personalmente estaba alucinando por poder diseñar mi propio videojuego".

La estructura de *RvT* se basaría en el motor de Dave Perry para Mega Drive que ya se había empleado en juegos como *Global Gladiators* o *Cool Spot*. El método ahorraba tiempo, a pesar de que Botti quería personalizar el motor para que encajara con sus planes para *RvT*. "El motor de Dave era muy claro, y a menudo intercambiábamos código. Mi mejora principal consistía en una modificación que permitía que los jefes fueran mucho más grandes".

Aún así, cuando Tim Williams se unió al proyecto, el juego le pareció técnicamente impresionante, pero un poco convencional. "Cuando empecé a jugarlo, uno de los mayores problemas del mismo era que se parecía mucho al resto de los títulos del género", explica. "Andabas, disparabas, andabas, disparabas, y eso era todo. Uno de los factores que cambiaron a partir de este punto fue que se nos ocurrió mirar a las recreativas, y a cómo éstas estaban cambiando el género, y aprendimos de ellas: cómo se movían los proyectiles, cuál era el ritmo y la velocidad y pequeños detalles que, juntos, sumaban una gran diferencia". Y no sin quizás algo de controversia, teniendo en cuenta que los lentos y ortopédicos movimientos del policía metálico en la









Este pegatiros contiene todo lo que necesita un buen shooter: un personaje principal violento, un enemigo indestructible y, por supuesto, un montón de super-armas.

Sega Force Mega, Diciembre 1993

película de 1987 se transformaron en unos mucho más atléticos en *RvT*; ahora podía girarse con rapidez, agacharse y saltar para esquivar el fuego enemigo con más facilidad. "Intenté crear un diseño", continúa Williams, "donde si el jugador tenía una habilidad extraordinaria podía pasarse un nivel sin que le tocara una sola bala. Siempre quise que el jugador tuviera claro que si le daban era su culpa, y que podía evitarse con práctica".

Toda esta libertad abría las puertas a la posibilidad de mucho más caos y destrucción, y el equipo de veinteañeros no estaba dispuesto a dar ni un paso atrás en ese aspecto. "Queríamos que hubiera tanta sangre y violencia como fuera posible", ríe Botti, "y Tim y yo incluso programamos interruptores en el juego, para que cuando la gente de administración viniera a echar un ojo, poder enseñarles un juego menos violento. ¡Cosas de hackers!". Además de un estilo ciertamente mortalkombatesco cuando Robocop despachaba enemigos, había pequeños detalles morbosos, como los cristales salpicados de sangre cuando el jugador disparaba a algún Terminator escondido tras una ventana.

"Llevé las cosas al extremo, porque pensé que le pegaba a la licencia", añade Williams, "pero también le di importancia a que las distintas armas se comportaran de distinta manera, para que fuera un alivio recibir algunas de ellas en determinadas áreas. En cuanto a la sangre, la pusimos sin preguntar y luego nos sentimos un poco sucios, pero como por entonces *Mortal Kombat* acababa de salir, forzamos un poco la máquina. Al fin y al cabo, si disparas a alguien en la cabeza en la vida real, ¡no explota! En realidad la naturaleza grotesca del juego daba más risa que asco, así que nos sentíamos seguros en ese aspecto".

Junto a buena parte del diseño y la mecánica, el armamento de *RvT* recibió la influencia de uno de los juegos favoritos de Botti y Williams: *Contra III: Alien Wars*. "Tim y yo solíamos sentarnos toda la noche analizando el juego para detectar qué lo hacía tan adictivo. Nuestra conclusión fue la existencia de una mecánica que llamamos 'bala vectorial', que introduce el feedback posicional, y lo incorporamos al núcleo de *RvT*", dice Botti. Junto a un sistema dual de selección de armamento (la que cojas sustituirá a la que no estés usando en ese momento), había armas como láseres y lanzallamas multidireccionales que le daban sustancia al juego. El único punto negro fue la marginación de la icónica pistola de RoboCop, que apenas tenía potencia de fuego; enfrentarse a un jefe con ella no era nada divertido.

A pesar de que el equipo estaba disfrutando con el desarrollo del sangriento *RvT*, fue una época muy intensa, como recuerda Williams, que estaba estudiando a la vez que trabajaba en Virgin: "Por la mañana iba a la universidad, después de comer me acercaba por Virgin y trabajaba hasta medianoche, o incluso hasta más tarde. Según el juego iba avanzando, este horario se iba complicando, porque tenía mucho trabajo de la universidad que hacer; pero me encantaba este nuevo mundo de los videojuegos, y ver cómo el título iba mejorando día a día me motivaba mucho". La presencia de la

QUERÍAMOS QUE EL JUEGO TUVIERA TANTA SANGRE Y VIOLENCIA COMO FUERA POSIBLE

superestrella David Perry ayudaba a aliviar la presión, ya que toda la atención de los jefazos se centraba en títulos como *El Libro de la Selva* o *Aladdin*. "Durante el día había mucho movimiento en mi zona", dice Botti, "pero después de las seis de la tarde todo el mundo se iba a casa y nos quedábamos solos Tim, yo y, más tarde, Noah Tool, un joven diseñador que ayudaba a Tim. Todo el trabajo se hacía por la noche, solo nosotros y sin distracciones".

Ese trasnochar sirvió para que *RvT* recibiera una de sus ideas de diseño más inesperadas, como recuerda Botti: "Cada noche, sobre las once, el conserje acababa su turno y se pasaba por la oficina

TERMINATOR Y ROBOCOP

■ **DADO SU POTENCIAL para generar videojuegos, no es ninguna sorpresa que estas dos franquicias hayan ido apareciendo en consolas y ordenadores a lo largo del tiempo desde el estreno de las películas. Pero aunque a Ocean la jugada le salió redonda con su juego oficial de *RoboCop* en 1988, hasta 1992 Terminator no apareció en formato pixelado. En una decisión predecible, este primer juego de Virgin ponía al jugador en la piel de un Kyle Reese en lucha con el malvado Skynet. El mismo año, Bethesda Softworks lanzó el primero de sus juegos de *Terminator: The Terminator 2029*. En 1993 llegaría *The Terminator Sega CD*, versión mejorada del cartucho de Mega Drive que refinó la mecánica y presumió de una increíle banda sonora, cortesía una vez más de Tommy Tallarico. Mientras, el cyborg plateado recibía dos juegos obra de Ocean Software pero, curiosamente, ha permanecido bastante tranquilo durante unos cuantos años, hasta el lanzamiento en 2003 de un mediocre FPS de MGM Interactive.**







RoboCop vs The Terminator es tan tontorrón y divertido como las películas que lo inspiran.
Retro Gamer, Número 99

para ver cómo lo llevábamos. Una noche le enseñé cómo ardía RoboCop cuando uno de los enemigos le acertaba con un cóctel Molotov". Pero el programador, orgulloso de esta idea, no se había dado cuenta de un problema: una vez ardiendo, ¿cómo podía hacer que el jugador se deshiciera de las llamas de forma más divertida que simplemente esperando a que desaparecieran? "Este tío sugirió que en el nivel del edificio en construcción hubiera aspersores anti-incendios que expulsaran agua al acertarles de un disparo. En el primer nivel también incluimos algo similar, y se convirtió en un pequeño juego dentro del juego: acabar con los enemigos mientras evitabas que RoboCop se derritiera".

A pesar de las horas que el equipo invirtió en *RvT*, hubo niveles y mecánicas que hubo que dejar fuera inevitablemente. Botti recuerda especialmente un nivek en el que RoboCop volaba. "Nick Bruty, jefe de arte de Dave Perry, había creado unas naves como las de las películas de Terminator y una para RoboCop que controlaba el jugador en un nivel similar a *Defender*". Era un cambio con respecto al constante correr y pegar tiros del resto del juego, pero el propio Botti interrumpió el desarrollo cuando lo tenía a la mitad. "A Dave Perry y Nick les encantaba el nivel, como a mí, pero todos coincidíamos en que no había tiempo para completarlo. Aparte, el juego principal estaba resultando realmente bueno y adictivo, y los diseños de Bob Stevenson brillaban con luz propia. Así que decidimos dejarlo sin consultar con los jefes".

Un año después de que, en agosto de 1992, Botti hubiera empezado a trastear en el código de Dave Perry, el juego llegaba a las tiendas junto al port de Super Nintendo desarrollado por Interplay. "Martin Alper, CEO de Virgin, y Brian Fargo eran amigos", dice Botti, "e Interplay estaba literalmente cruzando la calle en el mismo parque industrial que nosotros en Irvine, California". Las críticas de ambos juegos fueron generalmente positivas, y se destacó la violencia incesante y la endemoniada curva de dificultad. "Siempre creí que los jefes eran demasiado exigentes", recuerda Williams, "y que el jugador podía frustrarse. Ahí chocábamos amistisamente John y yo, y ganó él". Durante el testeo, la dificultad de *RvT* era un problema constante.



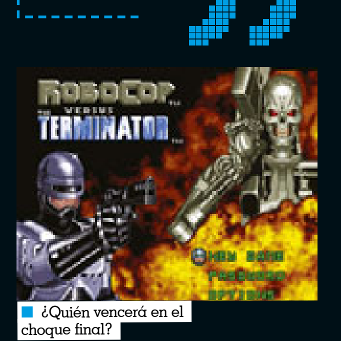
John Botti trabajó para PlayStation después del lanzamiento de *RvT*.

"Nosotros jugábamos sin parar y éramos expertos", dice Botti, "así que estaba preparado para que nosotros lo encontráramos difícil. Un terrible y típico error en la fase final de desarrollo".

LA NATURALEZA GROTESCA DEL JUEGO DABA MÁS RISA QUE ASCO, ASÍ QUE NOS SENTIMOS SEGUROS

RoboCop vs The Terminator representa los últimos coletazos de una era en la que la dirección y diseño de un juego era responsabilidad de quienes lo programaban. "Era una época mágica, en la que los programadores y diseñadores eran los responsables del éxito o fracaso de un título", subraya Botti. "¡Si tu juego era horrible era culpa tuya!" No era este caso. "Recuerdo cuando se lo enseñamos a Richard Branson, que iba a abrir una de las tiendas por la zona, y no estoy seguro de que supiera que tenía una división de juegos" ríe Williams. El jefazo de Virgin parecía impresionado. "Todo lo que decía era '¡Increíble, increíble!', pero para serte sincero, no creo que supiera qué estaba viendo exactamente. Un gran tío, en cualquier caso".

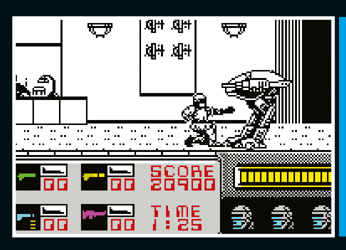
¿Y cómo ven hoy Botti y Williams lo que lograron en *RvT*? "Por aquel entonces solo era otro proyecto",



¿Quién vencerá en el choque final?

> EVOLUCIÓN JUGABLE

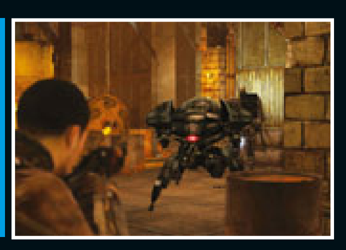
RoboCop > RvT > Terminator: Salvation



RoboCop El juego de Ocean tenía fases de tiroteo intercaladas con pequeños mini-juegos.



Terminator: Salvation Las iteraciones actuales de ambas franquicias suelen ser FPS.



reflexiona Botti, "pero en realidad fue mi inicio en el negocio y mis primeros pasos en la dura tarea de no llegar a tener nunca un trabajo de verdad". Williams sonríe cuando le preguntamos qué versión es la mejor. "¡La de Megadrive, claro! Y tengo pruebas: nuestras primeras sesiones de testeo fueron con ambas versiones, y vimos desde detrás de un espejo cómo un grupo de críos jugaban a ambas. Todos coincidieron en que nuestra versión era mejor, lo que fue todo un alivio".

Después del lanzamiento, John Botti pasó página: "Estuve en Virgin otros nueve meses más o menos", explica, "pero vi la oportunidad de fundar una compañía en el mercado de PlayStation. Me lancé a ello sin mirar atrás". Después de trabajar en un juego de conducción llamado Propaganda, Williams también dejó Virgin. "Abandoné la compañía después de que Nick Bruty nos invitara a Bob Stevenson y a mí a unirnos a Shiny para trabajar en *MDK*. Él tenía la idea básica y nosotros ayudamos a desarrollarla desde ese punto". *RoboCop Vs The Terminator* fue uno de los juegos más vendidos de Virgin. A pesar de no poder usar el aspecto de Arnold Schwarzenegger, entre otras restricciones, el equipo creó un juego divertido y sin complicaciones. Nacieron amistades, futuras carreras y un gran juego. O tal y como diría el propio RoboCop: excelente.



Incluso sin la licencia de imagen de Schwarzenegger, *RvT* fue todo un éxito.



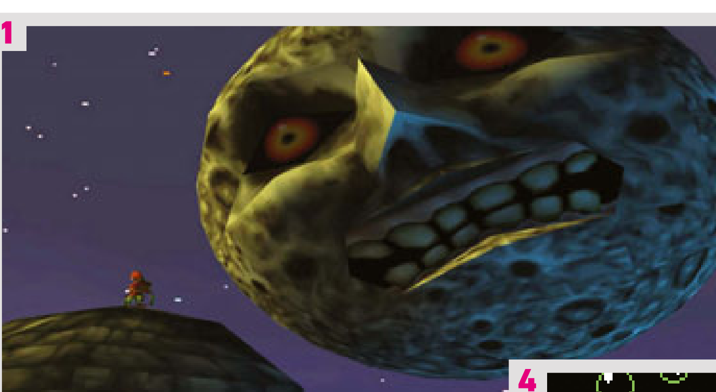
RoboCop vs Terminator fue famoso por su dificultad, especialmente en los jefes finales.

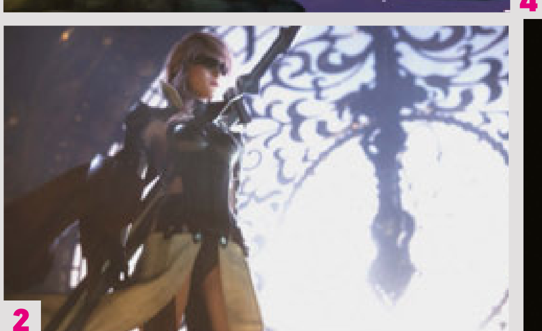
10 RELOJES DE LA MUERTE

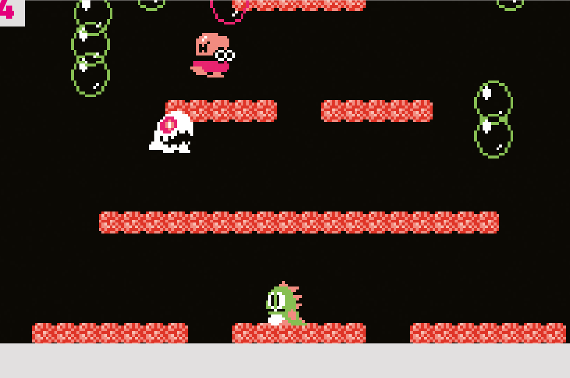
El 'reloj de la muerte', o temporizador del fin, es una fascinante me´canica de los videojuegos que implica, normalmente, una muerte inevitable cuando el contador llega a cero. Muchos lo aman, otros lo aborrecen, pero una cosa está clara, es una presión inmensa. Sumar además la recolección de objetos suele ser sinónimo de improperios contra el reloj, así que sin más dilación, vamos a ponernos con ellos...



3


1


2


4


5

The Legend Of Zelda: Majora's Mask
Límite de tiempo: 3 días

1 Uno de los primeros juegos con mundo abierto en hacer uso del reloj de la muerte en su mecánica fue *The Legend Of Zelda: Majora's Mask*, que se adelantó una barbaridad a su época y que encima juntó esta idea con el viaje en el tiempo. Empleando al famosa ocarina, podías hacerte volver en el tiempo los tres días que tenías para salvar la Ciudad del Reloj. Este lapso se traducía, realmente, en 54 minutos, que se podían reducir a menos o ralentizar para que fueran más para así poder completar el juego, cumplir ciertas metas, conseguir determinados objetos o máscaras... Una maravilla fundamental que no todo el mundo valora.

Lightning Returns: Final Fantasy XIII
Límite de tiempo: 13 días

2 La tercera aventura de Lightning es una mezcla de fórmulas bien interesante, sobre todo para ser un *Final Fantasy*, porque tomaba ideas de *Ocarina Of Time* y *Majora's Mask* directamente. En lugar de tener un tiempo infinito hasta El Fin, *Lightning Returns* imponía unos estrictos 13 días de juego, cada uno con sus 14 horas, en los que cada minuto se corresponde con dos segundos y medio en nuestro tiempo. Este temporizador no paraba ni en vídeos ni en batallas, de modo que no hay manera de escapar de él. La crítica lo condenó por no entender esta mecánica, pero nosotros no somos unos cualquiera y lo adoramos tal como era.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor
Límite de tiempo: 7 días

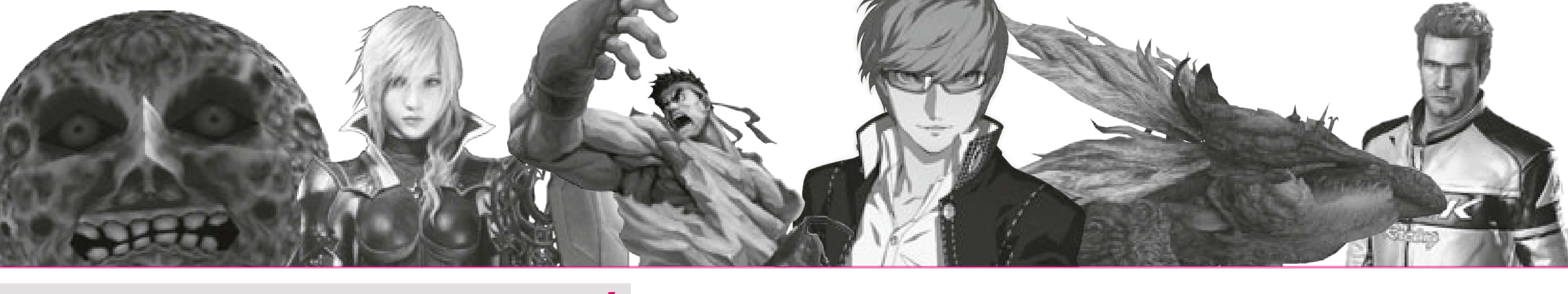
3 ¿Recordáis esta página web que adivinaba el momento en el que ibas a morir a partir de las respuestas que le dabas? Bueno, pues esa es prácticamente la premisa de *Devil Survivor*, el RPG táctico de Atlus en el que los protagonistas tenían relojes sobre sus cabezas y en el que Tokyo había sido puesto en cuarentena por la aparición de demonios. Inicialmente, la mayoría de la gente tiene muy poco tiempo, pero ayudando a ciertas personas o acabando con determinados jefes podías extender tu tiempo de vida. En el relanzamiento de 3DS – *Overclocked* – podías hasta conseguir un Octavo Día como premio.

Bubble Bobble
Límite de tiempo: 1-99 segundos

4 Este temporizador es un poco más sencillo que el de los demás juegos que aparecen en esta lista, pero la aparición del invencible Baron Von Bubba en *Bubble Bobble* significaba casi una muerte inmediata. Se activaba cuando el temporizador del nivel llegaba a cero: Baron Von Bubba aparecería al final del nivel, descendiendo en ángulos de 90 grados para cazar a los pobres Bub y Bob. Esta ballena albina fantasmal perseguiría al jugador sin cesar, por lo que cada segundo desperdiciado en la pantalla te acercaba un poquito más a la confrontación imposible contra una ballena blanca que hasta Ahab temería.

Prince Of Persia
Límite de tiempo: 1 hora

5 El agotadísimo estereotipo del héroe que rescata a la princesa se vuelve más soportable cuando exige retos ridículos. Si el *Prince Of Persia* de 1989 demostró algo, era eso. Después de que la princesa sin nombre rechazara a Jaffar, el jugador tenía una hora justa para escapar de la mazmorra en la que tiene que escalar plataformas llenas de obstáculos y saltar sobre pinchos mortales y sobre la que está la torre de Jaffar. No hay ningún límite de vidas, en sí, pero cada muerte te devuelve al principio de la pantalla, de modo que esa hora se vuelve cada vez más breve y la ejecución de la princesa se hace más inminente.



Soul Sacrifice
Límite de tiempo: Unas tres semanas

6 *Soul Sacrifice* reflejaba su fatalidad a través de la narrativa más que de su jugabilidad, pero aún así la principal motivación de su protagonista es impedir el fin del mundo, el fin del juego, literal. Aunque es muy cínico al principio, el juego va ganando enteros gracias al compañerismo y la esperanza de poder sobrevivir a los monstruos que han tomado el mundo. En *Soul Sacrifice* no eres nada más que un pelele cósmico, y el final que se avecina es un reflejo más de esta situación en la que has estado horas jugando, y aunque suena muy deprimente, en el fondo es muy interesante y se disfruta de todo el juego.

Persona 4
Límite de tiempo: Hasta 11 días en cada partida

7 En *Persona 4*, juegas como un estudiante traspasado que ha llegado a un pequeño instituto. La progresión se logra de dos modos: con los niveles de toda la vida de los JRPG ganados en el 'TV World', un mundo donde la negación de emociones se convierte en monstruos y su aceptación, en poderes; y con amigos en el mundo real, que permiten tener más poderes contra sendos demonios. El reloj de la muerte está reflejado en el tiempo climatológico – en un misterio noir en el que cada tres días de lluvia que pasen, alguien morirá. Es una mecánica muy original y sorprendentemente motivadora.

Street Fighter X Tekken
Límite de tiempo: Unos 8 segundos

8 Después de que un meteorito impactara en la Antártida con una extraña caja negra que los arqueólogos creen que es la de Pandora, luchadores de todo el mundo empiezan a mostrar comportamientos adictivos y extraños debido al poder de la caja. En batalla, esto se refleja con el poder de sacrificar a un luchador para que otro gane poderes oscuros y la capacidad de usar EX y Supers sin límite. El problema es que, una vez activado, el luchador en cuestión tiene solamente ocho segundos para acabar con el enemigo o la sed de sangre de Pandora acabará con él en su lugar, de inmediato. El lapso de tiempo más breve de la lista.

Dead Rising 2
Límite de tiempo: 72 horas

9 Después de que la hija del protagonista del juego, Chuck Greene, fuese mordida por un zombie, el padre carcomido por la culpa tiene solo 72 horas antes de que los militares lleguen a su zona y la arrasen hasta los cimientos. La hija de Chuck, además, necesita dosis de antivirales cada 24 horas, así que el jugador tiene que luchar contra dos relojes: el de la hija de Chuck en sí y el de el bombardeo inminente con el que se quiere acabar con la amenaza zombi. Muchos jugadores rechazaron las limitaciones de *Dead Rising 2*, y es que hay que admitir que el primer juego estaba muchísimo mejor pensado y acabado...

Final Fantasy X
Límite de tiempo: Alrededor de 10 minutos

10 Solo hay una parte concreta de *Final Fantasy X* en la que tienes un tiempo muy justo para confrontar una muerte inminente, y es durante la batalla contra Sin. El dios-ballena gigante que aglutina todo lo malo del mundo, en determinado momento del combate, abre su boca, te sacude con su Giga-Graviton y te mata de un golpe, por lo que hay de fondo siempre un tic-tac sordo que marca el tiempo que te queda para el game-over y que solo está representado por la barra de límite de Sin. Cuando este ángel caído empieza a abrir su boca poco a poco, Tidus y su equipo de antihéroes ya pueden darse prisa en sacar las invocaciones a paseo.

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA



MAD CATZ MOJO

FABRICANTE: **MAD CATZ** PRECIO: **174 €**

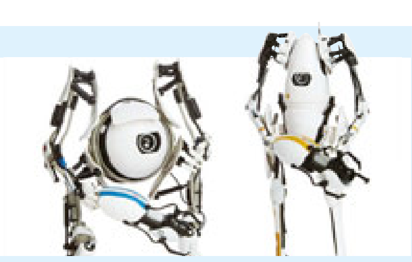
AUNQUE OUYA y GameStick no han recibido la cálida acogida que algunos esperaban, el concepto de las microconsolas Android ha ido ganando adeptos en un año en el que Mad Catz se introdujo en el mercado con su Mojo. Anunciada como la más potente del sector, permite disfrutar de juegos Android y hacer streaming de contenidos en HD o 4K Ultra High Definition. Sin embargo, en lugar de tener su propia tienda, la consola te da acceso a los juegos que ya tienes y a la biblioteca de títulos para Ouya. La consola no cuenta con interfaz táctil, por lo que los usuarios tendrán que acostumbrarse al controlador compatible para navegar por el básico Google OS, aunque esto no influye en absoluto en el juego. En este sentido, los juegos van muy bien en la Mojo porque Mad Catz no ha escatimado en el aspecto técnico: incluye el mismo chipset Tegra 4 que mueve el Nvidia Shield. Es una solución de hardware muy versátil con un potencial que merece la pena explorar.

RAZER CLG BLACKWIDOW ULTIMATE STEALTH

FABRICANTE: **RAZER** PRECIO: **149,99 €**

EN ESTA OCASIÓN, Razer vuelve a sorprender con un teclado fruto del acuerdo de uno de los equipos líderes en las competiciones eSports: el Counter Logic Gaming (CLG). El BlackWidow Ultimate Stealth "hará compañía" a la versión personalizada del ratón DeathAdder versión CLG, con el que comparte un diseño en colores blanco y negro. El teclado viene además personalizado con el logo de CLG y sus teclas se iluminan en blanco. Entre otras características, cuenta con switches Razer Mechanical con una fuerza de activación de 45 g, anti-ghosting, teclas programables con opciones de grabación de macros, opción de modo Gaming, salida de audio y entrada de micrófono, interfaz USB, Ultrapolling 1000 Hz, conectividad con Razer Synapse y cable de fibra trenzada. Sin duda, una solución para los más exigentes que, como es lógico, tiene un elevado precio.





FIGURAS ATLAS Y P-BODY

¿Quieres a los dos protagonistas del multijugador de *Portal 2*? Pues ahora puedes, y con un magnífico tamaño de siete pulgadas. Atrévete a crear tus propias instalaciones de pruebas con la ayuda de estos dos colegas cibernéticos.

http://tinyurl.com/o3gg7gx



COFRE DE LOOT BORDERLANDS 2 EDICIÓN LIMITADA

Este cofre viene lleno de coleccionables físicos y para el juego *Borderlands*. Sinceramente, ¿no te apetece vaciarlo y llenarlo de galletas? Solo la caja es una maravilla.

http://tinyurl.com/dx6yg47



PELUCHE VAULT BOY

Si necesitas que te den ánimos a lo mejor te apetece este peluche (confiésalo, te gustan los peluches). Desde luego, por actitud no será, y por tamaño de cabeza tampoco. Imprescindible para tu colección de accesorios.

http://tinyurl.com/na9mmtv

NO TE LOS PIERDAS



MSI X99S GAMING 9 AC

Una increíble placa base específicamente diseñada para jugar, que cuenta con disipadores Dragon Armor y un motor de streaming dedicado para la transmisión de las actividades de juego a 1080p y 60 Mbps sin afectar los FPS. **403 €**



CREATIVE SOUND BLASTER E5

El buque insignia de la gama "Sound Blaster E-Series", es un amplificador de audio para dispositivos USB, auriculares o cascos. Sus especificaciones y componentes son de gama profesional y cuenta con un DSP de audio SB-Axx1 que mejora en tiempo real la música en los juegos. **199,99 €**



THE ART OF WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Diseños, bocetos, personajes, armas, pósteres de propaganda y, por supuesto, gore explícito en un libro de 184 páginas con el arte de la última entrega de la saga Wolfenstein. **40 $ (31,10 €)**

GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

EDITORIAL: **THE POKÉMON COMPANY** PRECIO: **19,99 €**

PREPÁRATE para exprimir a fondo la nueva aventura épica Pokémon con "Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa Guía de estrategia oficial con el recorrido de Hoenn".
La acción transcurre en Hoenn, una región que consta de una isla principal que se extiende a lo ancho, de este a oeste, y de otros numerosos islotes que pueblan su mar, de un azul intenso. En el corazón de la isla principal, un volcán en activo desprende constantemente vapor a esta ínsula de vegetación exuberante.

Incluye un recorrido detallado, información de la misteriosa Regresión Primigenia, datos exhaustivos de las funciones del juego y consejos útiles para sacarle el máximo partido a la última entrega de la famosísima franquicia, entre otros muchos contenidos, en sus más de 400 páginas.





BEST OF SILENT HILL: MUSIC FROM THE VIDEO GAME SERIES

ARTISTA: **EDGAR ROTHERMICH** PRECIO: **15,88 €**

UNA COLECCIÓN de los inquietantes temas compuestos por Akira Yamaoka para la franquicia *Silent Hill*, remezclados por Edgar Rothermich, que nos recuerda la fuerza del efecto que tuvo la música amplificando la tensión y el terror en la galardonada serie de horror de Konami, aunque con un toque ligeramente distinto. La interpretación que Rothermich hace de muchos de los temas centrales tiende a apartarse de la ambientación original de Yamaoka, por lo que algunas pistas flojean respecto a las grabaciones originales. Pese a esto, es una colección que hace un apasionado tributo a *Silent Hill* y al compositor original, e incluye un libreto ilustrado informativo que aplacará a los aficionados hambrientos de una nueva ración de terror.

UNA CITA INELUDIBLE

COMPAÑÍA: **3D WIRE**

EL MERCADO INTERNACIONAL 3D Wire, que tendrá lugar del 2 al 5 de octubre en Segovia, es el mayor evento de animación, videojuegos y New media que se celebra en España en la actualidad, En las cinco ediciones celebradas hasta la fecha, ha reunido a más de 11.000 profesionales, recibiendo cada año más de 700 obras de animación de todo el mundo. 3D Wire propicia el contacto entre profesionales, nuevos talentos y empresas con una programación conformada por conferencias, pitchings de proyectos, proyecciones, eventos de networking, exposiciones, talleres, masterclass y zonas para encuentros bilaterales

Entre las muchas actividades que ofrece esta cita ineludible para los profesionales del sector, cabe destacar la presentación en exclusiva del videojuego para móviles y tablets basado en la película *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*, desarrollado por The BigBall Studio, y que verá la luz a mediados de noviembre.



Haz fotos espectaculares

y llenas de encanto

2 FORMAS DE APRENDER
GUÍAS IMPRESAS • LECCIONES EN VÍDEO
DVD GRATIS
Guías Prácticas
FOTOGRAFÍA DE BLANCO Y NEGRO FÁCIL
Fotografía de blanco y negro Fácil
196 PÁGINAS Y TUTORIALES EN VÍDEO
Domina el monocromo
Cómo fotografiar y editar grandes imágenes
INCLUIDO DVD-ROM GRATIS
Aprende Photoshop con 4 horas de tutoriales en vídeo

Perfecciona todas tus imágenes con **Adobe Photoshop**

240 minutos de **tutoriales en vídeo**



YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

Demos como dios manda

→ Kojima saca pecho, y muy bien que hace

Ya ha pasado un mes desde la clausura de la gamescom 2014, que hemos preferido ver desde la distancia, y seguimos impactados. No por los juegos, porque en realidad ha sido todo una extensión del E3 con alguna bonita excepción, sino por una demo que ha puesto en evidencia la capacidad de muchos para producir sensaciones creíbles con un videojuego. *P.T.* consigue en una hora y con una constante repetición del mismo escenario y una sola idea de fondo dar más miedo y meterte más en el juego que el 90% de los títulos actuales. Y consigue algo de lo que hemos hablado ya en este número: asustar como no lo hace nadie. Es curioso que se trate de una simple ida de olla de Kojima con la que ha querido dar a conocer al mundo que Guillermo del Toro y él están detrás del desarrollo del nuevo *Silent Hill*. La función de esta demo era anunciar un juego de una manera original y propia del medio: interactuando, creando sensaciones, manteniendo al público atento... Bien podrían aprender muchos otros que pretenden cobrar por probar un juego de fútbol antes de comprarlo.





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **ESTHER TAPIA**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, BRUNO TOLEDANO VARGAS, VÍCTOR ALCÁZAR, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Adjunto a la Dirección de Área **CARLOS FRANCO**
Directora de Marketing **SOFÍA RUIZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ENRIQUETA MONTOLIU**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com:* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



 ISSN 1478-5889




LA BATALLA
SIGUE
NOVIEMBRE

PREPÁRATE PARA CORRER
EL CORREDOR DEL LABERINTO
BASADA EN LA NOVELA SUPERVENTAS
TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE GOTHAM GROUP / TEMPLE HILL "THE MAZE RUNNER" DYLAN O'BRIEN KAYA SCODELARIO THOMAS BRODIE-SANGSTER WILL POULTER y PATRICIA CLARKSON MÚSICA DE JOHN PAESANO MONTAJE DAN ZIMMERMAN, A.C.E. DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN MARC FISICHELLA
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ENRIQUE CHEDIAK, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS JOE HARTWICK, JR. EDWARD GAMARRA LINDSAY WILLIAMS PRODUCIDA POR ELLEN GOLDSMITH-VEIN, p.g.a. WYCK GODFREY, p.g.a. MARTY BOWEN, p.g.a. LEE STOLLMAN, p.g.a. BASADA EN LA NOVELA DE JAMES DASHNER
WWW.ELCORREDORDELLABERINTO.ES
#ELCORREDORDELLABERINTO
GUIÓN DE NOAH OPPENHEIM y GRANT PIERCE MYERS y T.S. NOWLIN DIRIGIDA POR WES BALL
DOLBY DIGITAL
BANDA SONORA DISPONIBLE EN
SONY
20th CENTURY FOX
19 DE SEPTIEMBRE EN CINES